GBA ROMS 2181-2270

Horse & Pony 2 – Let's Ride
牧马场生活2
Duel Masters – Shadow of the Code
卡片决斗大师 影子代号
Frontier Stories
开拓者物语
Kunio kun Nekketsu Collection 2
国夫君热血合集2
The Sims 2
模拟人生2
Donkey Kong Country 3
超级大金刚3
Harry Potter and the Goblet of Fire
哈里波特与火焰杯
Pokemon Fushigi no Dungeon – Aka no Kyuujotai
口袋妖怪不思议迷宫 赤之救助队

NDS ROMS 0146-0186

Castlevania – Dawn of Sorrow
恶魔城 苍月之十字架
Pokemon Torouze
口袋妖怪TOROUZE
Dig Dug – Digging Strike
钻地大行动
Metroid Prime Pinball
银河战士弹珠台
Viewtiful Joe – Scratch!
红侠乔伊 摩擦
Sonic Rush
飞奔索尼克
Gyakuten Saiban – Yomigaeru Gyakuten
逆转裁判 复苏逆转



特别推荐!

超级机器人大战 OG2 中文
恶魔城–苍月之十字架 中文



游戏编年史

女神转生
SD高达G世纪







新版MAME游戏
豪血寺一族(日版)
生化机械男孩
美国上尉格斗版(日版
兽王战队(美版)
铁臂勇士
WWF超级明星摔跤

精彩光盘内

休闲百分百二
齐鲁音像出版社
定价:¥13元
(手册+DVD光盘)
ISBN 7-9004
9 787900 40

模拟地带
EMU ZONE
THE EMULATION GAMING NEWS MAGAZINE

任天堂的掌机神话

方寸的精彩
走进E-CARD的世界

旧货新玩
曹操孟德传

游戏DIY
让时之笛看上去更美

游戏编年史
女神转生
SD高达G世纪

神佑擂台
GBA精彩录像赏析

游戏天籁
幻想的水晶之旅

经典赏析
盖亚幻想纪

模拟名人堂
RAINE作者ANTIRIAD访谈
REALITYBOY作者DAVID TUCKER访谈

VOL.25

2011/ 2/11

临时邮购通道

邮购说明：

为满足广大读者的需求，我们临时开通了一个农业银行汇款通道，目前可以购买以下产品：

......................邮购价格（已含包装及挂号费用）

产品名称......................15元

《模拟地带杂志》第20——25期......................27元

《模拟地带2004典藏合订本》......................70元

《变形金刚终极手册》限量豪华版......................31元

《格斗游戏编年史》......................31元

《街机游戏海报珍藏馆》......................27元

《变形金刚机密档案》......................37元

《宫崎骏动漫特辑》

开户银行：中国农业银行 北京市分行 亚运村支行 北苑家园分理处

银行帐号：95599 8001 42885 33715

开户人名：李丹

邮购方法及注意事项：

1、请到所在地农业银行分理处，向银行工作人员咨询汇款方式，他们会指导您填写汇单。请务必准确填写帐号及开户人名字，并将汇款金额及手续费一并交与银行，记住索取并保留汇款凭证。

2、请在汇款后，发一封电子邮件至 51663619@163.com，写清楚汇款时间，汇款金额，并写清购买产品名称和数量，请务必写清楚您的地址、姓名、邮编及联系电话，以免耽误发货。

3、一般情况，我们会在发出当日给您去电子邮件确认，请注意查收。如果长时间得不到回复，请发信向我们咨询。

4、我们大书采用邮局专用发泡袋包装，杂志是用邮局牛皮信封包装，如有特殊要求，请来信与我们联络。

因刚开始开展邮购业务，还有很多工作都未完善，请大家谅解，我们也会陆续推出其他邮购方式。



2006年2月再见



《模拟地带》及相关刊目诚征广告合作商

作为业内唯一一本模拟器杂志，我们对杂志的影响力充满信心，同时希望和各界相关厂商建立良好的宣传关系，为表诚意，我们目前推出免费广告的形式，免费广告位为封二、封三和封底，我们在每期将根据和厂商的合作潜力来评定给予其免费在这三个位置做广告的优惠，具体请通过电子邮件联系咨询。



制　　作：《模拟地带》编辑部

策　　划：陈浩

主　　编：龙二

编辑部主任：Cotolo

栏目　编辑：Cotolo Taka 雪晴 微风

美术　编辑：Ghosts

策划　推广：北京金地辉煌科技发展有限公司

网　　址：http://www.emu-zone.org

咨询　投稿：ezmag@163.com

定　　价：人民币13元

模拟地带
EMU ZONE VOL.25
CONTENTS

Nintendo GAMEBOY ADVANCE

GBA游戏图鉴精选

文 赤子之心
美编 Tosa



游戏编号	2176
英文名称	Teen Titans
中文名称	少年悍将
游戏公司	Majesco Sales
游戏版本	美版
DUMP日期	2005-10-14
游戏容量	64 Mbit
游戏类型	ACT

由美国"古墓"级漫画改编而来的游戏，原作诞生于1966年，直到2003年才改编成动画搬上荧屏，没想收到了不错的反响。故事的主角是五名具有超能力的青少年：首领罗宾身怀绝技，秘宝是身上配带的那条万能腰带；钢骨，半人半机械化的生化人，拥有强大的力量；俏娇娃，来自塔马兰的外星公主，拥有超能力；人皮兽，队中开心果，能变身为各种动物；酷妮，最冷酷的成员，颇为神秘的角色。他们的使命自然是对抗恶势力与打击犯罪。



游戏编号	2177
英文名称	Horse & Pony 2 - Let's Ride
中文名称	牧马场生活2
游戏公司	DTP
游戏版本	欧版
DUMP日期	2005-10-15
游戏容量	32 Mbit
游戏类型	TCG

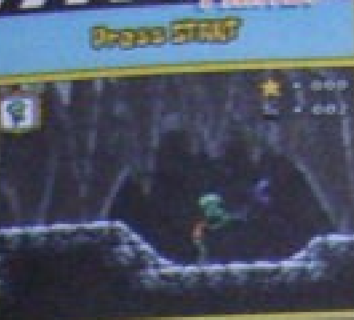
很贴近自然和真实的模拟经营类游戏，或许可以看作是《牧场物语》和《德比赛马》二者的结合体。前作的推出就曾受到了不错的评价。游戏的重心放在了饲养方面，各种设定更细致合理，只有细心完成清洁、喂养、治疗、训练等这些日常工作，把马驹当作自己的朋友，多一份亲近多一份关爱，才能使自己的爱马茁壮成长。虽说养赛马是贵族的专利，但至少我们可以用 GBA 实现这个梦想，与自己的爱马一同分担成长的艰辛，享受成长的骄傲。



游戏编号	2183
英文名称	Duel Masters - Shadow of the Code
中文名称	卡片决斗大师 影子代号
游戏公司	Infogrames
游戏版本	欧版
DUMP日期	2005-10-19
游戏容量	128 Mbit
游戏类型	RPG

"《游戏王》系列"之外的又一卡片游戏大作系列，这次我们的主人公将接受各路卡片高手们的强力挑战。在这一新作中，除了丰富的剧情模式外，还加入了锦标赛，而且可以由玩家们自定义游戏规则进行对决。游戏中从 NPC 角色处可以获得特殊的卡片，或者取得线索去搜集卡片，这也是成为卡片高手的重要途径。联机功能依旧健在，与朋友们对战或者卡片交换都可实现。至于迷你游戏，这个倒是显得不那么有吸引力。总而言之，这确实是属于那种一旦钻进去就不能自拔的魅力游戏。





游戏编号	2193
英文名称	SpongeBob SquarePants - Lights, Camera, Pants!
中文名称	海绵方块 灯光、照相、内裤
游戏公司	THQ
游戏版本	美版
DUMP日期	2005-10-24
游戏容量	32 Mbit
游戏类型	ACT

有着典型美式画风和幽默的人气极高的动画系列，游戏方面也已推出了几部作品。其中那些呆呆的主角们都来自风光优美的比基尼岛水下，这是一个快乐洋溢的国度，而其中住在菠萝房子里的那个酷似奶酪的小海绵更是开心一号，伙伴们赐其名——穿着方型短裤的海绵鲍伯。除了鲍伯外，其他伙伴们也有露脸机会，就如同一场电影实拍，大家都会展现出自己最佳表演风格，控制着这帮软软的、奇形怪状的家伙做出可笑的动作，你可千万要控制好自己的笑神经哦。





游戏编号	2200
英文名称	Frontier Stories
中文名称	开拓者物语
游戏公司	Victor
游戏版本	日版
DUMP日期	2005-10-27
游戏容量	64 Mbit
游戏类型	ARPG

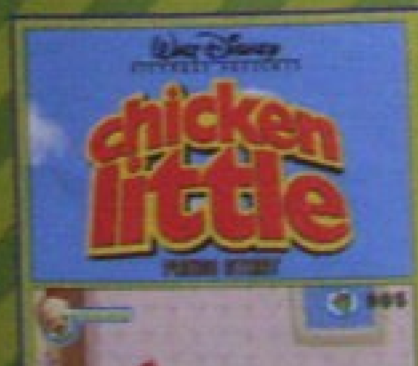
当命运的列车向着暗世界的黑洞驶去，当世界的开拓计划受到阻截和打击的时候，我们的主角守护者必须挺身而出，用自己力量力挽狂澜。《开拓者物语》这个游戏融合了基本的动作要素以及整体战略要素，玩家需要在为自己所保护的开拓者们设定安全的逃亡路线的同时，将不断涌现的敌人清除掉。当然，各个开拓者也有着自己独有的能力，比如破解一些机关、打开大门等，他们的行动与主角相辅相成，只有合力而为才能脱离这个危险的暗世界。而该游戏出色的人设也是一大亮点。





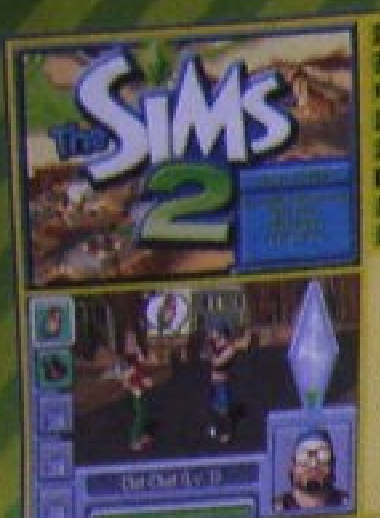
游戏编号	2201
英文名称	Kunio kun Nekketsu Collection 2
中文名称	国夫君热血合集2
游戏公司	Atlus
游戏版本	日版
DUMP日期	2005-10-27
游戏容量	32 Mbit
游戏类型	ACT

我们的热血又回来了，这也是"热血回涌"计划的第二弹。看到国夫君们努力拼搏的样子，都让人不禁感叹青春的美好与短暂。十年、二十年，无论多久这种感觉都不会改变吧。在热血第二弹中收集了两款游戏——《热血进行曲》和《热血高校足球部》，它们也都是为我们所熟知的老朋友了。《热血进行曲》以运动会的形式展示热血精神，在各个项目中利用一些非常规的手段来使比赛更刺激，而《热血高校足球部》则是五人足球的格斗版，当然少不了格斗技和必杀技了。



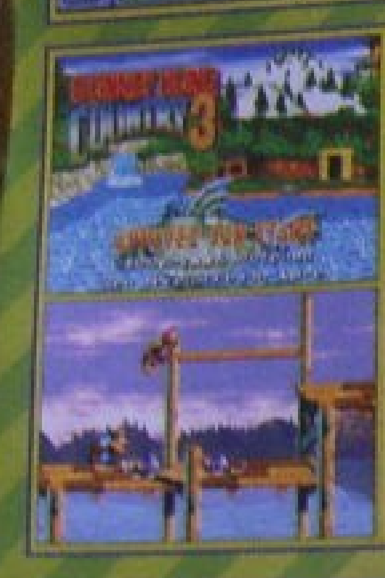
游戏编号	2203
英文名称	Chicken Little
中文名称	四眼天鸡
游戏公司	Disney
游戏版本	美版
DUMP日期	2005-10-27
游戏容量	64 Mbit
游戏类型	ACT

迪斯尼是欧美无可争议的动画领路人，不过这段时间来受到了其他新崛起动画公司前所未有的强烈冲击，比如梦工厂、蓝天、皮克萨等。为了巩固自己的地位，迪斯尼也是全力以赴推出两部动画巨作还击，其一就是这个《四眼天鸡》（另一部为预计于明年上映的《汽车总动员》）。小鸡玛德身材小巧头脑聪明，不过过于弱小的弱点使它总无法成为众人瞩目的焦点，而最重要的是它那受迫于极差的视力而戴的大框眼镜也成为了众人的笑料。还没看过这部电影和没玩过这个游戏的朋友都要抓紧喽。



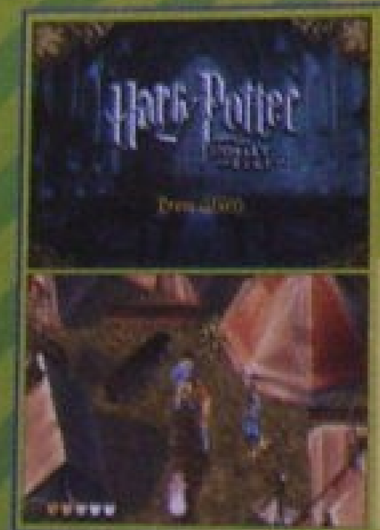
游戏编号 2205
英文名称 The Sims 2
中文名称 模拟人生 2
游戏公司 EA
游戏版本 美版
DUMP 日期 2005-10-27
游戏容量 256 Mbit
游戏类型 TCG

在《模拟人生》出现前，大家在游戏世界里往往都体验着超越现实的威英雄或王子之类的角色，谁也没想过如果自己亲身在游戏中生活、工作、成长，那会是怎样的情形。正是出于这个新颖的创意，《模拟人生》成为了风靡全球的游戏。在尽情享受现实生活的同时，让自己在游戏中也同样快快乐乐，这是多么惬意的事啊。在游戏中结识新的朋友，去串门，去购物，去旅游，又或者干脆让现实中的朋友一同进入游戏，体验一段新的虚拟友情，并实现一些现实中很难实现的梦想。



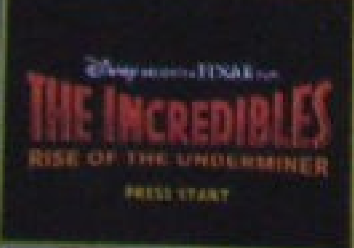
游戏编号 2214
英文名称 Donkey Kong Country 3
中文名称 超级大金刚 3
游戏公司 Nintendo
游戏版本 欧版
DUMP 日期 2005-11-03
游戏容量 128 Mbit
游戏类型 ACT

经典永不磨灭，当大家的记忆还停留在十年前初出茅庐的《超级大金刚》的惊艳表现时，它已经悄悄在其他舞台上完美独立。如果说过去黑白 GB 的表现力还让人有所缺憾的话，现在强大的彩色 GBA 则完美呈现了原作的风貌，在某些方面还有所突破。本作的主角迪西和基迪将为寻找失踪的大金刚而展开冒险，团队合作仍是旅途中不可少的手段。而且在剧情方面，GBA 版加入了一个全新的舞台供玩家体验，在怀旧中体验新奇，这也是现在游戏复刻中一个比较常见的手段了。



游戏编号 2223
英文名称 Harry Potter and the Goblet of Fire
中文名称 哈里波特与火焰杯
游戏公司 EA
游戏版本 美版
DUMP 日期 2005-11-09
游戏容量 256 Mbit
游戏类型 RPG

新的票房霸主，出色的世界观构架和人物刻画，“哈里波特世界”已经成为了青少年心中一个特别向往的梦境，而酷似阿根廷球星艾玛尔的“哈里波特”丹尼尔·拉德克里夫也成为了超人气偶像。这次的故事将围绕魔法界最激动人心也最危险的魔法争霸赛展开，小哈里在火焰杯的驱使下也投入了这一巨大挑战中。在游戏中，玩家将扮演多名角色展开冒险，新加入的魔法释放系统使游戏更贴近影片的感觉，256M 大容量的投入也是有力的保证。深渊、火龙、咒语，美妙的世界。





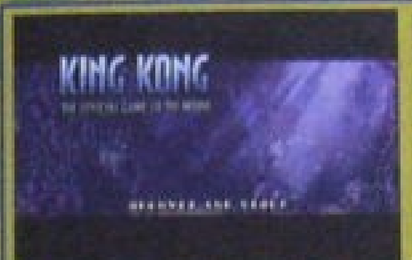
游戏编号 2229
英文名称 The Incredibles - Rise of the Underminer
中文名称 超人总动员 2
游戏公司 THQ
游戏版本 欧版
DUMP 日期 2005-11-11
游戏容量 64 Mbit
游戏类型 ACT

超人们上次的救世似乎就在昨天，合眼睁眼之间，一场新的危机又降临了，“能者多劳”这句话真是实实在在。这次超人先生将与其老搭档冰侠联手拯救世界。电影原作的特点在于幽默的对白、出众的想象力和特技效果，GBA 游戏对于前者的表现或许有所不足，但对于超人们出神入化的能力表现自是不在话下。没有谜题的阻挠也没有敌人特别恶心的纠缠，伴着相对夸张的动作一直流畅战斗到最后，游戏时始终有着不错的心情，这也算是这类美式风格游戏一大特点吧。



游戏编号 2231
英文名称 The Bible Game
中文名称 圣经游戏
游戏公司 Crave Entertainment
游戏版本 美版
DUMP 日期 2005-11-12
游戏容量 64 Mbit
游戏类型 SLG

宗教本是游戏界的禁忌，毕竟将人们的信仰观念来付诸游戏是对值得商榷的行为。但是也有一些观点认为，这或许也是一种宣扬宗教信仰的好方法，特别是对一些青少年，要他们死记硬背一些条条纲纲他们未必愿意，而通过游戏展示寓意，反而能令他们更容易理解和接受。其实，很多计划的开展关键在于具体操作是否可行，是否有好的效果，而不在于其形式。至于这款游戏的具体内容，则是以《圣经》中著名的启示录为背景，玩家将为战斗做出善恶抉择。另该游戏在阿富汗等区域是严禁的。





游戏编号 2233
英文名称 King Kong - The Official Game of the Movie
中文名称 金刚
游戏公司 Ubi Soft
游戏版本 欧版
DUMP 日期 2005-11-15
游戏容量 64 Mbit
游戏类型 ARPG

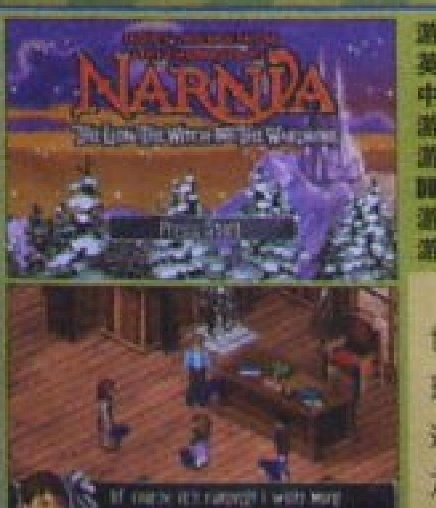
很容易误会，这可不是 NINTENDO 的著名角色，而是世界电影史上的一大经典。原作电影最初于 1933 年推出，三十年后被作为怀旧经典翻拍，而今年彼德·杰克逊则是二度翻拍该作，足见其魅力之大。宏阔的场面构架，巨大的黑猩猩和纤细的美女并存，原始的野性力量与自然之美混然一体，这些都是影片的突出特点。在游戏中，玩家将控制不同能力的角色在丛林中与各种凶恶的生物周旋，能否揭开原始区域的自然谜题就得看各位玩家的身手了。确实是值得一玩的精彩游戏。





游戏编号 2239
英文名称 Pokemon Fushigi no Dungeon - Aka no Kyuujotai
中文名称 口袋妖怪不思议迷宫 赤之救助队
游戏公司 Nintendo
游戏版本 日版
DUMP 日期 2005-11-16
游戏容量 256 Mbit
游戏类型 RPG

大作，绝对的大作。该游戏的两个版本“青”与“赤”分别登陆在NDS和GBA上，两作的《FAMI 通》评分均为 35！游戏的主角就是那些憨态可掬的口袋妖怪们，在各个不迷宫中，它们将结识各种各样的同伴，组成一支救助队去帮助迷宫里落难的人。无论是商店、宿屋还是银行的老板也都是口袋妖怪。游戏主要依赖两种信息传媒展开，其一是联络所里的委托救助板，另一个就是救助中心的邮箱。而根据救助事件的不同难度，获得的评价点也不同，这也将决定救助队的排名和荣誉级。



游戏编号 2245
英文名称 The Chronicles of Narnia - The Lion, The Witch and The Wardrobe
中文名称 纳尼亚传说 狮子、女巫、魔法衣橱
游戏公司 Ubi Soft
游戏版本 美版
DUMP 日期 2005-11-20
游戏容量 128 Mbit
游戏类型 ARPG

游戏由同名奇幻文学名作改编而来，讲述的是四位伦敦少年的故事。第二次世界大战中，伦敦受到了猛烈的空袭，孩子们都被疏散到偏僻的乡间。彼德、苏珊、埃德蒙和露琪被安排到一位老教授的府邸避难，在这里有一个神奇的衣橱，通过它可以前往魔法王国纳尼亚。在这个神奇的国度里，孩子们加入了正义的一方，与邪恶的白衣女巫进行斗争，最终让纳尼亚王国重[illegible]中的不同剧情都反映了同一个观点，那就是对战争的反抗以及对和平的渴望。



游戏编号	2249
英文名称	Totally Spies!
中文名称	完全间谍
游戏公司	Atari
游戏版本	欧版
DUMP日期	2005-11-23
游戏容量	64 Mbit
游戏类型	ACT

由美法合拍的同名动画影片改编而来的游戏。3个幻想着过明星般美妙生活的女孩一同入住了豪华的比弗利山庄，然而这个梦还没持续多久，就被另一个不可思议的梦所代替。她们发现自己所住的山庄下面竟然存在着一个地下秘密活动组织，组织的BOSS怕她们泄露机密，只好硬着头皮让这几个丫头加入组织成为间谍。游戏基本保留了原作的风格，各个关卡不但挑战着玩家的身手，还同时挑战着大家的头脑，能否让她们如同影片中一般无往而不利，全看大家的了。



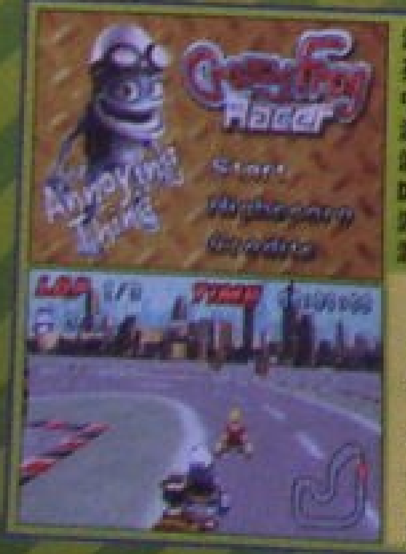
游戏编号	2250
英文名称	Need for Speed - Most Wanted
中文名称	极品飞车 最高通缉
游戏公司	EA
游戏版本	欧版
DUMP日期	2005-11-23
游戏容量	64 Mbit
游戏类型	RAC

EA招牌RAC系列的最新作，亦已多平台推出。玩家依旧如前作一般扮演街头暴走族，非法街头竞速、改装车辆、挑衅警察等等“劣迹”都将在都市中真实上演，结合刺激的追逐场面和真实的秩序约束，成为警方手中的“头号通缉犯”日子可真不那么好过。与前作相比，本作的自由度更高，商场、学校，甚至是码头边的航空母舰都能成为玩家的活动之所。另该系列游戏的音乐历来都是其画面、游戏性之外的又一亮点，本作自然也不例外。



游戏编号	2253
英文名称	Rockman EXE 6 - Dennoujuu Faltzer
中文名称	洛克人EXE6 电脑兽法尔扎
游戏公司	Capcom
游戏版本	日版
DUMP日期	2005-11-24
游戏容量	64 Mbit
游戏类型	ARPG

老规矩的两个版本同发（另一版本为《洛克人 EXE6 电脑兽格雷加》），两个版本的人物不同，游戏剧情也有所不同。故事开始于主角热斗的转校，告别熟悉的秋原町来到才叶城，在结识新的朋友，熟悉新的环境的同时，新的事件也悄然而至。今次游戏的主题在于“兽化”，对应游戏名，洛克人在游戏中将得以化身为天空的凶鬼赤鸟以及大地的凶神苍兽，光听着名字就足以让人热血沸腾，在冬天里就需要玩这样的游戏，确实如此。



游戏编号	2264
英文名称	Crazy Frog Racer
中文名称	起笑蛙赛车
游戏公司	DTP
游戏版本	欧版
DUMP日期	2005-12-05
游戏容量	32 Mbit
游戏类型	RAC

贼突突的大眼睛搭配一张漫无边际的大嘴，便组合成了起笑蛙这一当前炙手可热的欧美动画明星（喜欢台湾综艺的朋友应该记得某集《我猜》里那个长得神似起笑蛙的家伙吧，呵呵）。1997年17岁的瑞典人丹尼尔模仿引擎声，并把该声音传到网上搭配F1赛车画面，让听者都忍俊不禁。6年之后，电脑绘图师艾里克从这段模仿秀中取得灵感，便创作出了这只起笑蛙。随着人气的日益高涨，起笑蛙也从广告等领域跳到了音乐和游戏领域。



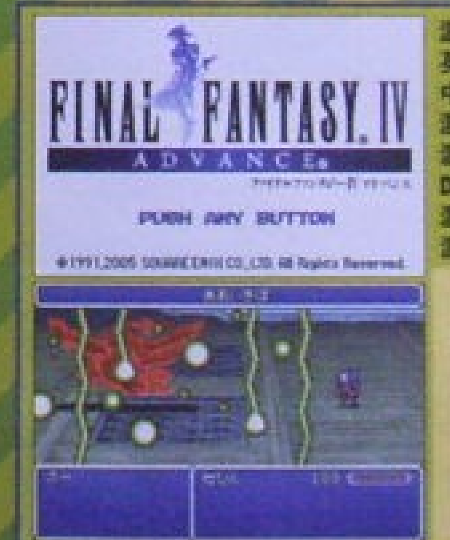
游戏编号	2271
英文名称	Konjiki no Gashbell!! - Yuujou no Zakeru Dream TagTag Tournament
中文名称	金色卡修 友情电击梦之标记大赛
游戏公司	Banpresto
游戏版本	日版
DUMP日期	2005-12-08
游戏容量	128 Mbit
游戏类型	FTG

最酷的小朋友卡修又回来了。这次格斗大赛的举办者就是作者雷句诚先生，所以也被定名为“雷句杯争夺战”。无论新旧敌我，所有的恶魔之子都将为这一最高目标展开战斗，多个个性化的恶魔组合由大家选择。战斗模式分为单人战与团体战两种，前者只需一名角色定胜负，后者则是两名角色混合出战。在战斗前可对角色“攻”、“防”、“术”这3种能力择一强化，让玩家们选择自己习惯的战斗方式。另外协力攻击依旧华丽噢。



游戏编号	2273
英文名称	Summon Night - Craft Sword Monogatari Hajimari no Ishi
中文名称	召唤之夜 锻剑物语3 起源之石
游戏公司	Banpresto
游戏版本	日版
DUMP日期	2005-12-09
游戏容量	256 Mbit
游戏类型	ARPG

华美的画面与出色的系统让“《召唤之夜》系列”成为了“眼镜厂”又一人气高涨的RPG。这次的主角依旧是一名见习锻冶师，在与神秘少女缪诺相遇之后渐渐卷入了威胁异世界林帕姆安危的邪恶计划当中。情报收集、武器锻冶、战斗，游戏的基本系统与前作基本相同，其中的武器锻冶也是最让玩家们沉迷的了。寻找武器资源以及合成道具，打造出各种强力的武器，此外还可以对武器进行进一步强化，努力让自己成为一个“移动兵器库”吧。



游戏编号	2274
英文名称	Final Fantasy 4 Advance
中文名称	最终幻想4A
游戏公司	Square Enix
游戏版本	日版
DUMP日期	2005-12-12
游戏容量	64 Mbit
游戏类型	RPG

在系列的最初两作移植GBA大受欢迎之后，SQUARE ENIX这次《FF4A》的移植注定也将成为经典。不过如果你单纯认为只是简单的移植那就错了，系统优化、画质提升、新要素的追加，因此几乎可以将其看作一个全新的游戏。至于系列的5、6两作也将在随后陆续登陆GBA，再加上NDS上移植的《FF3》，系列奠基的6部作品都将得以完美复刻。只要有SE在，幻迷们的春天就永不离开。废话不多说，我还是继续去找寻我的月之巴哈姆特吧。

Nintendo
GAMEBOY ADVANCE

NINTENDO DS

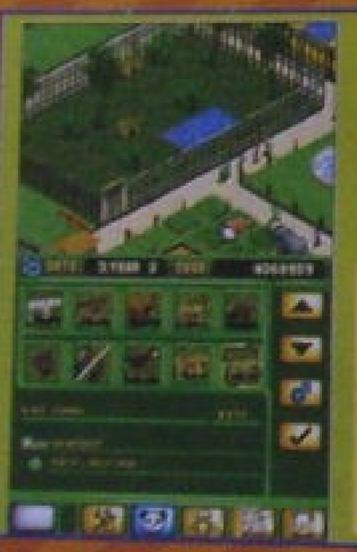
NDS游戏图鉴精选

文/赤子之心
责编/Taka



游戏编号	0105
英文名称	Castlevania - Dawn of Sorrow
中文名称	恶魔城 苍月之十字架
游戏公司	Konami
游戏版本	欧版
发售日期	2005-8-25
游戏容量	512 Mbit
游戏类型	ACT

GBA上《恶魔城 晓月圆舞曲》的正统续作，讲述以吸血鬼血统对抗自身吸血鬼命运的故事，这也是来须苍真与“前辈”阿鲁卡多的共同点。游戏依旧继承了自《夜下月想曲》以来的经验值升级以及超丰富的武器、道具收集等设定，而NDS在画面上的表现自然要比之前大部分作品都要出色。NDS的双屏可同显游戏画面和地图画面，这绝对让类似笔者这样的“路痴”玩家受用无穷。至于触屏的另一大作用就是在其上画封印对付BOSS，这一点需要玩家多多练习。



游戏编号	0129
英文名称	Zoo Tycoon DS
中文名称	动物园大亨DS
游戏公司	THQ
游戏版本	美版
发售日期	2005-10-11
游戏容量	128 Mbit
游戏类型	SLG

动物园是大家儿时回忆里不可或缺的一部分，但随着年岁的增长，我们与动物园的距离也越来越远。现在好了，通过NDS我们可以随时重温那种感觉，而且还是属于自己特有的。在游戏中，我们必须对各种动物的生活习性有所了解，合理划分各类动物饲养区域，你得让动物们有足够的活动空间，但同时也要保证游客与它们的距离，以防止双方之间发生伤害事件。真正投身到游戏中后或许你会发现，这个动物园于己而言并非单纯的娱乐，更多的是一种关爱心和责任感。



游戏编号	0132
英文名称	Power Pocket Koushien
中文名称	实况棒球甲子园
游戏公司	Konami
游戏版本	日版
发售日期	2005-8-4
游戏容量	256 Mbit
游戏类型	SLG

KONAMI招牌棒球游戏系列，这款作品也有着不俗表现（《FAMI通》评分32），而且也是获得了日本阪神甲子园球场公认的作品。日本国内980所高校可供选择，当然玩家也可自定义校名、队服等要素，游戏中可收得的队员更是多达300人以上，从中选择适合自己队伍打法的精英分子共同冲击甲子园的胜利。学校事务管理、队伍基本训练、强力球员搜寻、球员日常活动等等，只有处理好这些大大小小的事务，才能将队伍拧成一股绳，形成最强大的战斗力。



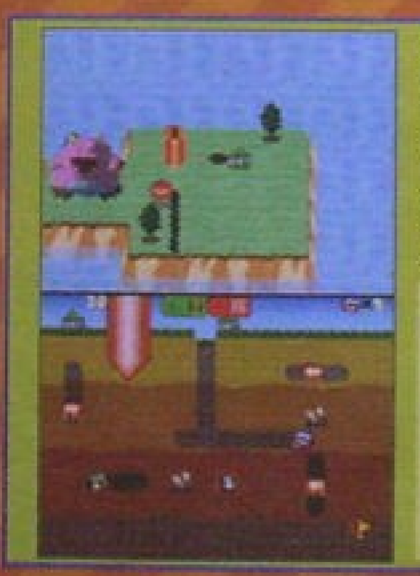
游戏编号	0136
英文名称	Super Princess Peach
中文名称	超级碧奇公主
游戏公司	Nintendo
游戏版本	日版
发售日期	2005-10-20
游戏容量	256 Mbit
游戏类型	ACT

马里奥、瓦里奥、耀西……眼看着周围的同伴一个个都成为了独挡一面的大明星，我们的碧奇公主终于耐不住性子，决心要亲身试演一场属于自己的冒险活剧，而这次扮演被拯救角色的正是当初的大英雄马里奥和路易兄弟（以及她的侍女们）。喜、怒、哀、乐这四种表情是碧奇公主的演技也是她的技能和力量，在冒险途中对付敌人、破解机关都得依靠这些呢。冒险舞台是基德岛、平原、森林、海滩、村落、火山……通过层层考验最后的目的地就是魔王库巴的城堡。



游戏编号	0137
英文名称	Pokemon Torouze
中文名称	口袋妖怪TOROUZE
游戏公司	Nintendo
游戏版本	日版
发售日期	2005-10-20
游戏容量	128 Mbit
游戏类型	PUZ

这是个别开生面的PUZ游戏，有着数个有趣的模式。供单人游戏的模式有TOROUZE ADVENTURE和ENDLESS TOROUZE，前者即剧情模式，玩家将扮演主角路西前往太空强盗集团的舰船里救出受困的口袋妖怪们，而主角所持的重要道具就是特殊传送器TOROUZE BIMA；后者是标准的PUZ模式，类似方块游戏，玩家需要消除横向和纵向相匹配的方块。而双人游戏模式又可分为对战和合作两种，其游戏规则与ENDLESS TOROUZE相同。方块都是由口袋妖怪的脸构成，总共有380种之多。



游戏编号	0139
英文名称	Dig Dug - Digging Strike
中文名称	钻地大行动
游戏公司	Namco
游戏版本	美版
发售日期	2005-10-18
游戏容量	128 Mbit
游戏类型	ACT

还记得当年那小小的土地里，我们控制钻地小子横着竖着不停地挖来挖去，用气筒将地里的怪物打爆，又或者挖松石块引它们上钩，就是这么简单的画面和设定也给我们留下了深刻的印象。二十年后，NAMCO的名前加上了BANDAI的“前缀”，我们的钻地小子也从单一的2D画面转入了地上、地下立体式作战。游戏的规则还是一样，只是其中的构成要素多出了许多，而且引入了对BOSS战。至于作战要点，那就是仔细研究挖掘路线，设法将小岛挖沉以此击败BOSS。



游戏编号	0142
英文名称	Metroid Prime Pinball
中文名称	银河战士弹珠台
游戏公司	Nintendo
游戏版本	美版
发售日期	2005-10-24
游戏容量	256 Mbit
游戏类型	TAB

既然连马里奥大叔都能变成球在GBA上滚得火红，那么身手矫健的银河战士萨姆斯自然不在话下，NINTENDO对于旗下众明星潜力的挖掘已经到了挥洒自如的地步，套用一个较狠的词汇就是“寸步杀人”。上下屏幕将弹珠台的全景完全显现，不过中间的隔断还是多少让人有种不自在的感觉。游戏与《马里奥弹球》类似，也是以灭怪过关为目的，在充满科幻色彩的弹珠台上还可以取得炸弹、导弹等额外武器支援。另外该游戏对应震动包，购买正版时震动包是附赠品。

2011/ 2/11



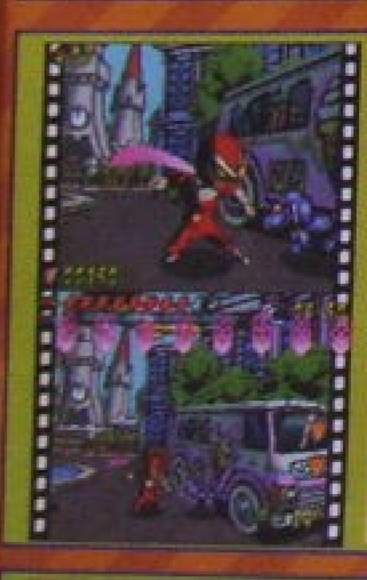
游戏编号	0146
英文名称	Cocoto Kart Racer
中文名称	小魔怪卡丁赛车
游戏公司	Neko Entertainment
游戏版本	欧版
发售日期	2005-10-26
游戏容量	256 Mbit
游戏类型	RAC

不过近年来其确实推出了很"小猫"NEKO这个公司可能大家并不是很熟悉，像《小魔怪 COCOTO》、多热门游戏，而且这些游戏大多都如其公司自身一般可爱，《小魔怪卡丁赛车》在系统设定上没有太多《起笑蛙》、《小乌龟弗兰克林》等，这款《小魔怪卡丁赛车》……12 个充创新之处，不过凭借其中可爱的角色魅力完全可以支持该游戏取得成功。该游戏还有满欧美风格的可爱角色，多种比赛模式，最大支持 4 人进行联机竞赛。地图双屏显示更具魅力。GBA 版本，不过当然还是 NDS 的实况。



游戏编号	0157
英文名称	Teenage Mutant Ninja Turtles 3 - Mutant Nightmare
中文名称	忍者神龟3 变异噩梦
游戏公司	Konami
游戏版本	美版
发售日期	2005-11-16
游戏容量	256 Mbit
游戏类型	ACT

莱昂纳多、米开朗基罗、拉斐尔、达芬奇，随着这两年忍者神龟风暴的复归，我们也终于不用再流连于十多年前的记忆。随着游戏主机机能的大幅提升，忍者神龟们的功夫也是与日俱增，如果说以前的招式都是以实用为主，现在则是接近于眩目的表演，仍然是纽约，仍然是对抗邪恶的史雷德，不过关卡的复杂程度和敌人的疯狂程度都不可同日而语，如果不充分利用四个家伙的特性来针对性攻关，恐怕很容易就变成敌人桌上的盘中餐啦。



游戏编号	0166
英文名称	Viewtiful Joe - Scratch!
中文名称	红侠乔伊 摩擦
游戏公司	Capcom
游戏版本	日版
发售日期	2005-11-2
游戏容量	512 Mbit
游戏类型	ACT

樱花飘落，红带飘舞，喊出一声"HENSHIN-A-GO-GO BABY!"后变身为超级英雄，在一格格胶片搭配中，一个美日风格完美结合的出色 2D 动作游戏诞生了。流畅和刺激是其代名词，在慢镜头播放中啪啪啪地打出一系列华丽的连续技，那情形连老天看了都会感动得流泪，IMPOSSIBLE IS NOTHING，当时就是这种感觉，哈哈。此外，巧妙的机关设定也为游戏添色不少，真正的英雄绝对是智勇双全的，这一点不会错，或许该游戏已经表现出了 2D 动作游戏的魔力极限吧。



游戏编号	0167
英文名称	Akachan wa Doko Kara Kuru no?
中文名称	孩子从何而来
游戏公司	Sega
游戏版本	日版
发售日期	2005-10-20
游戏容量	128 Mbit
游戏类型	PUZ

在 NDS 发售之初的首波软件攻势里，我们曾体验了一款另类的游戏《为你而死》，此次这款《孩子从何而来》算是其续作吧。今次的游戏中，我们不再是体验二人世界，而是通过一段"十三角志"来展开故事，也就是主角将面临其他 11 名竞争对手的插脚，这也意味着情势比前作更为"凶险"啊，哈哈。画面仍继承了前作的剪贴画风格，而剧情则更丰富，包括其中的小游戏想必也是绞尽了 SEGA 的脑汁，绝对能令大家感受心惊肉跳的开怀，创意果然是游戏的生命。

PSP

PSP游戏图鉴精选

文 / 散兵 X+B
责编 /Taka





游戏编号	0142
英文名称	Gallery Fake
中文名称	王牌鉴定人
游戏公司	Bandai
游戏版本	日版
发售日期	2005-9-29
游戏容量	454Mbit
游戏类型	AVG

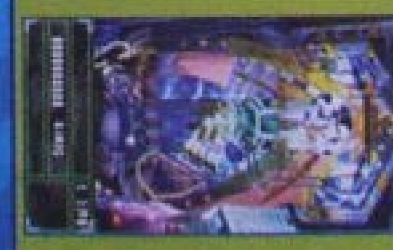
细野不二彦的原作漫画曾在 1996 年获得了小学馆漫画赏的一般部门赏，之后亦搬上了屏幕。原作中描述了大量的赝品鉴定、古董修复、矿物颜料的使用等等专业技巧，因而很受欢迎。故事围绕 GALLERY FAKE 这家以赝品发家的画廊展开，传闻这家画廊在暗地里与艺术品黑市串通操纵真品，有着现代美术馆学员经验的 GALLERY FAKE 老板藤田玲司介入了这些事件与纠纷之中，要把一切查个水落石出……作为一个典型的推理类游戏，如果玩家对原作有一定熟悉相信会有所帮助。





游戏编号	0144
英文名称	Guilty Gear XX Reload
中文名称	罪恶装备 XX Reload
游戏公司	Sega
游戏版本	日版
发售日期	2005-9-29
游戏容量	464Mbit
游戏类型	FTG

无论是在天堂还是地狱都要不顾一切追求胜利！这就是《罪恶装备 XX Reload》。该系列游戏的动作和画面向来以华丽著称，而 PSP 的宽屏将使游戏的魅力发挥到极致，即使与街机版相比也不会逊色。联机功能支持二人对战，而网络最大支持 15 人列表等待，玩家可自行从中挑选对手。游戏模式方面，本作继承了 PS2 版中广受好评的故事模式，此外还有考验玩家极限的生存模式，以收集勋章为目的的 MOM 模式，还有鉴赏模式（其中含各种插画百幅以上）。





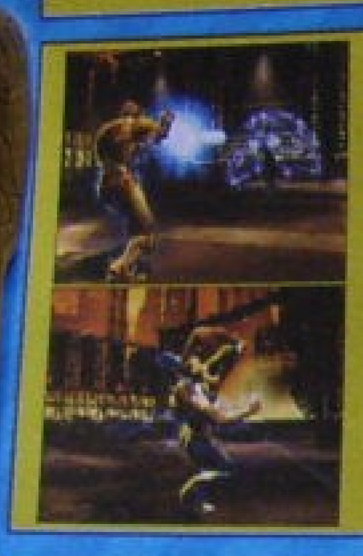
游戏编号	0146
英文名称	PINBALL
中文名称	弹珠台
游戏公司	Hudson
游戏版本	日版
发售日期	2005-9-29
游戏容量	60 Mbit
游戏类型	TAB

弹珠类游戏也算是掌机上的家常便饭了，而且在近年来，各厂商似乎都比较热衷于将弹珠游戏融合在其他著名的游戏背景中，因此也出现了许多诸如《索尼克弹珠台》、《小精灵弹珠台》之类作品。不过其他掌机都为固定的横屏画面，并不利于表现弹珠台的特点，因此很多情形下都需要通过分割画面来表现，这无疑会降低游戏的连贯性。而在本作中，玩家可以将 PSP 的宽屏纵向放置来进行游戏，加上游戏中拟真的震动感、声音等要素，让玩家体验原汁原味的弹珠台感觉。



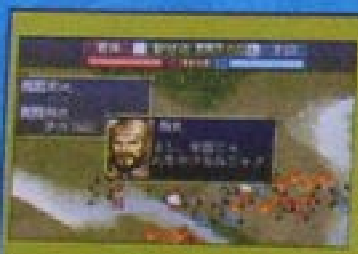
游戏编号	0147
英文名称	Frogger Helmet Chaos
中文名称	青蛙过街
游戏公司	Konami
游戏版本	美版
发售日期	2005-9-29
游戏容量	432Mbit
游戏类型	ACT

当威胁渐渐临近青蛙家园时，我们的主角就又有一显身手的机会了，这次对抗的是阴险邪恶的鳄鱼博士瓦尼，这款经典游戏的回归，让我们又可呼吸到一股青色的气息。不过可别指望在这里能体验到忍者蛙的暴力身手，我们的主角都很柔弱呢，拥有的技巧如爬墙、吐长舌、二段跳等也是普通得不能再普通。游戏共设定有 30 多个难度各异的关卡，一次游戏肯定难以将其中乐趣体验完全，那么就选不同角色多次游戏吧，其中共设定有 5 名特点各异的青蛙呢。

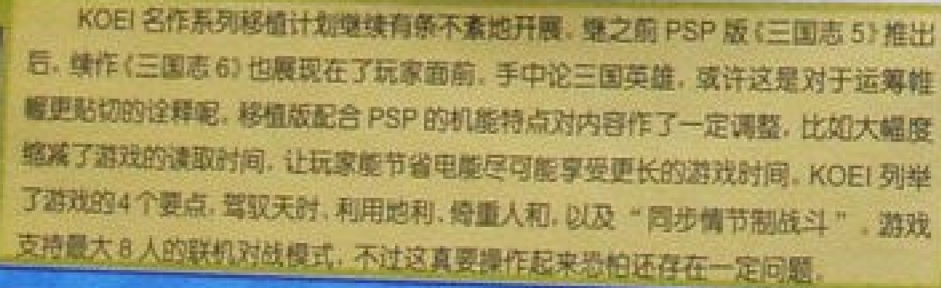


游戏编号	0150
英文名称	Marvel Nemesis: Rise of the Imperfects
中文名称	复仇女神 未完成体的回归
游戏公司	EA
游戏版本	美版
发售日期	2005-10-4
游戏容量	864Mbit
游戏类型	FTG

欧美漫画英雄们将与原创英雄们进行最火爆的合力演出，游戏遵循着欧美漫画风格，为此，EA 特邀请了多位好莱坞和美国漫画界的精英人物加盟，其中有著名插画家 JAE LEE、电影角色设计师 PAUL CATLING 等，在他们手下诞生的众多角色中，大家最为熟悉的包括美国队长、蜘蛛侠、铁巨人、X 超人等。乱斗规则大家都很熟悉了，游戏场景里的任何道具都将是你的有力武器，玩腻了《任天堂明星大乱斗》的朋友，不妨换个口味，感受一下这个风格截然不同的游戏。



游戏编号	0154
英文名称	Sangokushi VI
中文名称	三国志 6
游戏公司	Koei
游戏版本	日版
发售日期	2005-10-6
游戏容量	178Mbit
游戏类型	SLG



KOEI 名作系列移植计划继续有条不紊地开展，继之前 PSP 版《三国志 5》推出后，续作《三国志 6》也展现在了玩家面前，手中论三国英雄，或许这是对于运筹帷幄更贴切的诠释呢。移植版配合 PSP 的机能特点对内容作了一定调整，比如大幅度缩减了游戏的读取时间，让玩家能节省电能尽可能享受更长的游戏时间。KOEI 列举了游戏的4 个要点，驾驭天时、利用地利、倚重人和，以及“同步情节制战斗”。游戏支持最大 8 人的联机对战模式，不过这真要操作起来恐怕还存在一定问题。



游戏编号	0157
英文名称	Toca Race Driver 2
中文名称	急速房车赛 2
游戏公司	Codemasters
游戏版本	欧版
发售日期	2005-9-30
游戏容量	769 Mbit
游戏类型	RAC



与《科林麦克雷拉力 2005》同样精彩的赛车游戏，正巧两者的发布也是在同一时间。要说《急速房车赛 2》的特点，那就得属其丰富多彩的游戏模式了，GT 跑车赛、世界巡回赛、街头表演赛、拉力越野赛、超级卡车赛、越野国际大奖赛等，总共有多达 15 种赛事等着玩家去征服，而在坐骑方面自然也是劲道十足，福特 GT、美洲虎 XJ220AMR、尼桑 SKYLINE、KOENIG COMPETITION 2002 等一大堆世界名车供玩家选择，此外，强烈的紧张感和对抗性也是该游戏的得意之处。



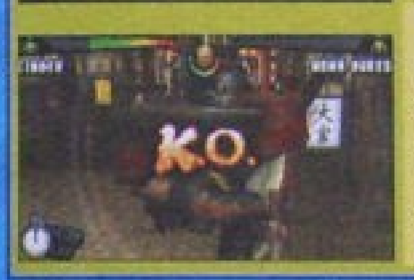
游戏编号	0158
英文名称	SSX On Tour
中文名称	极限滑雪
游戏公司	EA
游戏版本	美版
发售日期	2005-10-11
游戏容量	1349Mbit
游戏类型	SPG



作为 EA 相当重视的一款滑雪游戏，《极限滑雪》的制作历经了近两年的时间，而这一 PSP 版的素质也并不输于其他家用机版。在本作中，一些系统得以简化，这是为了使其更适应 PSP 的机能特性，比如人物的换装方面使用的是皮肤更换系统，以此各角色的外貌乃至能力都会改变，而这些皮肤多为隐藏要素，有待于玩家在游戏中发掘。系列游戏中的许多著名赛道都被收集在本作中，而且画面表现也是无可挑剔，玩家可在享受速度感的同时看到这些完美的微粒及绚光效果。



游戏编号	0164
英文名称	The Con
中文名称	非法地带
游戏公司	Scei
游戏版本	美版
发售日期	2005-10-24
游戏容量	819Mbit
游戏类型	FTG



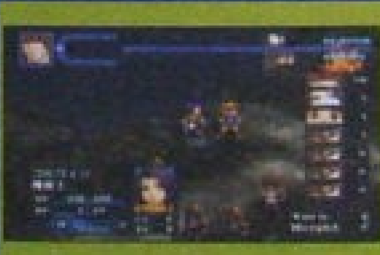
说到蛊惑仔的街头格斗游戏，最著名的应该算是当年 SS 上的《东京番外地》吧，当然，那款游戏展现的是一种纯日本风格，而这款《非法地带》则是美国夜之暴力的一种表现。游戏中的登场人物自然首先得在个性和相貌上镇得住场面，因此肌肉男和纹身是必不可少的要素，比较有意思的是，玩家还可以自行设定人物的造型，甚至可以将自己的脸型传入 PSP 进行合成。而在具体的格斗流派上，则包括了跆拳道、拳击、自由搏击、空手道等，可谓集百家之大和。



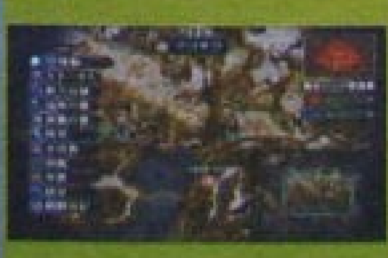
游戏编号	0165
英文名称	X-Men Legends II
中文名称	X 战警传奇 2
游戏公司	Activision
游戏版本	美版
发售日期	2005-10-16
游戏容量	1265Mbit
游戏类型	ACT



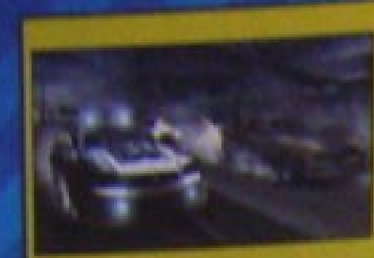
时隔前作不到一年时间，《X 战警传奇 2》就在几乎现有的所有主流游戏平台上推出了。虽然 PSP 版较之其他平台版本推出稍晚一些，但其拥有其他版本没有的内容，包括四个独特的角色以及大量其他版本没出现过的场景。故事讲述的是 X 战警在粉碎了前作万磁王和变种人的阴谋后，自身也受到重创，此时另一股恶势力趁机来袭，那就是天启变种人，面临这场严酷的战争，X 战警与变种人终于站在了同一阵营（在可选择的 16 名角色中，X 战警与变种人各占一半），以对抗已经降临的强大敌人。



游戏编号	0173
英文名称	Shinseiki Genso SSII Unlimited Side
中文名称	新纪幻想圣魔之魂 II
游戏公司	Idea Factory
游戏版本	日版
发售日期	2005-10-3
游戏容量	1623Mbit
游戏类型	SRPG



漂亮的人设、传统而又不乏新意的系统，IF 对于 SRPG 的制作很有自己的一套，从 PS 时代的《圣魔战纪》到今天 PS2 的《重生红月》都是如此。本作的 PS2 版本于今年年初推出，而年末则是 PSP 版，这一首一尾的呼应也昭示了 IF 的“新圣魂之年”。本作剧情背景由魔导世纪 1053 年开始，这就是第三次 NEVERLAND 大战，即“七年战争”，帝国军、皇国军、解放军，这三股势力在游戏中都可以随玩家的选择而控制。在主角能力设定方面，PSP 版取消了等级上限，这也是令人惊喜之处。



游戏编号	0176
英文名称	Pursuit Force
中文名称	强力追击
游戏公司	Scee
游戏版本	欧版
发售日期	2005-10-30
游戏容量	1184Mbit
游戏类型	ACT



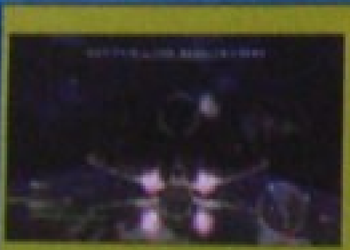
这是一款与《GTA》极为相似的游戏，二者的根本区别就在于，本作中玩家将扮演的是一名警察去对抗悍匪，而非饰演恶匪横行无忌。游戏中共有5个犯罪团伙等待玩家去制压，其中最恶帮会自是"THE KILLER 66"。除了激烈的竞速外，刺激的枪战场面也是不可或缺的一部份，任务总数达到三十个以上。除了警队的汽车和摩托外，游戏中还可以使用普通市民的汽车，这似乎也更符合现实的情形。不过需要注意的是，如果损坏了公共设施或者伤害到了市民，那么是会降低评价的。



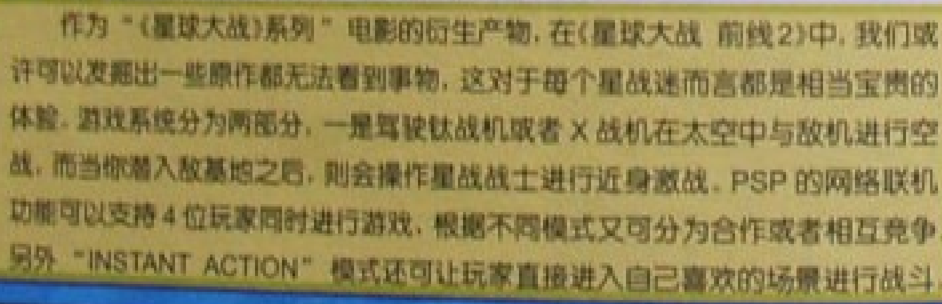
游戏编号	0177
英文名称	Kao Challengers
中文名称	小袋鼠Kao大冒险
游戏公司	ATARI
游戏版本	欧版
发售日期	2005-10-27
游戏容量	588Mbit
游戏类型	ACT



虽然长着一副搞笑的外形，内里却隐藏着一个火爆的个性，这就是小袋鼠KAO。为了拯救它的动物朋友们，KAO又戴上了拳击手套向恶匪们宣战。空中之城、大雪山、地底熔岩……在各个险恶的场景中，恶匪首脑BARNABA都会派出毒虫、食人花、海盗等得力手下来对付KAO，而小袋鼠则需要利用自己出色的格斗技巧来与敌人对抗，双臂重力拳、扫尾攻击、超级跳击等，各种基本技巧搭配起来便可形成华丽的连续技，给予敌人迎头痛击。另游戏中丰富的机关设定也是一大亮点。



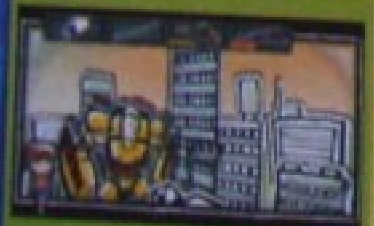
游戏编号	0183
英文名称	Star Wars Battlefront 2
中文名称	星球大战 战争前线2
游戏公司	LucasArts
游戏版本	美版
发售日期	2005-11-1
游戏容量	704Mbit
游戏类型	ASTG



作为"《星球大战》系列"电影的衍生产物，在《星球大战 前线2》中，我们或许可以发掘出一些原作都无法看到事物，这对于每个星战迷而言都是相当宝贵的体验。游戏系统分为两部分，一是驾驶钛战机或者X战机在太空中与敌机进行空战，而当你潜入敌基地之后，则会操作星战战士进行近身激战。PSP的网络联机功能可以支持4位玩家同时进行游戏，根据不同模式又可分为合作或者相互竞争。另外"INSTANT ACTION"模式还可让玩家直接进入自己喜欢的场景进行战斗。



游戏编号	0184
英文名称	Mobile Police Patlabor MinimuMbit
中文名称	机动警察迷你版
游戏公司	Bandai
游戏版本	日版
发售日期	2005-11-2
游戏容量	182Mbit
游戏类型	AVG



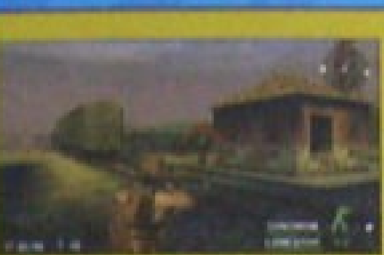
虽然故事讲述的是对抗犯罪的情节，但总能给人一种很快乐的感觉，这就是《机动警察》，而作为MINI版的本作更是将人物、机械通通都Q版化，加上全程极具戏剧化的语音，更是让人忍俊不禁。游戏系统由冒险部分和射击部分组成（还有MINI游戏），在其中，玩家扮演的正是原作的主角泉野明，特车二课也是所有故事的汇聚中心，平时与同事们开着各种玩笑，当遇到事件发生时就驾驶机动警察PATLABOR进行镇压，当然，可千万小心别把民居都轰得四分五裂。



游戏编号	0186
英文名称	Grand Theft Auto LCS
中文名称	侠盗飞车 自由之城
游戏公司	Rockstar Games
游戏版本	美版
发售日期	2005-10-28
游戏容量	1197Mbit
游戏类型	ACT



承袭系列作品的高自由度，丰富的道具，武器以及各种特色设定，《侠盗飞车 自由之城》终于飞到了我们的手中。本次游戏的时间设定在1998年（也就是《侠盗飞车3》的三年前），玩家扮演的正是当时名躁一时的黑帮老大托尼。游戏中各具特色的系统让人回味无穷，在城市生存模式中，玩家将与其他帮派进行竞争，在有限时间内比较哪方杀敌数量较多；在护航模式中，则变成一攻一守两派来进行对抗。此外还有猎杀模式、竞速模式、收集模式等等。





游戏编号	0187
英文名称	SOCOM US Navy Seals Fireteam Bravo
中文名称	海豹突击队 Bravo火线小组
游戏公司	Scea
游戏版本	美版
发售日期	2005-11-08
游戏容量	534Mbit
游戏类型	FPS



在今年ESA协会公布E3大展最佳游戏入围名单的掌机类中，《海豹突击队 Bravo火线小组》赫然在列，这也是对该游戏素质的充分肯定。而在这之前，该系列的PS2版也成为北美地区最受欢迎的PS2网络对战游戏。游戏中玩家扮演的是美国海军的精英海豹部队成员，执行任务的地点包括孟加拉、波兰等遍布世界各地区，而且本次战斗的规模比前作要大得多，无论是战场的设定、敌人的数量和AI都令人兴奋，而新登场的搭乘系统也让战斗变得更有新意。



游戏编号	0188
英文名称	Lord Of The Rings: Tactics
中文名称	指环王战略版
游戏公司	EA
游戏版本	美版
发售日期	2005-11-8
游戏容量	528 Mbit
游戏类型	SRPG



正统动作游戏改编为策略游戏，之前有一典型，那就是《鬼武者》，对于该游戏的评价，似乎贬甚于褒。因此对于这款《指环王战略版》，还是留待大家自行评价吧。游戏的剧情覆盖了《指环王》三部曲，许多经典的剧情片断都将再现，而其中的人物如阿拉贡、莱格拉斯、萨鲁曼等都将登场，玩家可选择扮演正义或邪恶的一方来进行游戏。战斗系统采用的是组队回合制，角色们的技能将在游戏中起到很大的作用，而其中大部分的技能都可通过金钱购买。



游戏编号	0190
英文名称	Fukufuku no Shima
中文名称	福福岛
游戏公司	Scej
游戏版本	日版
发售日期	2005-11-10
游戏容量	686Mbit
游戏类型	AVG



《福福岛》算是一个比较低调的游戏，但或许这样反而能带给人更多的惊喜。游戏中玩家将扮演自己，在一个陌生的岛屿上展开自由冒险，只要寻找到关卡的"像"，并将其放置到特定的地点就可开启新的关卡，由此也会出现新的岛上住民。游戏初始时玩家所输入的资料档案会对游戏产生不同的影响，而游戏中还可以找到许多占卜师进行占卜，这也会使游戏产生一些或大或小的变化。另外，游戏的时间与现实时间存在联系，总体来说，这是一个轻松另类的游戏。

文/微风
美编/微风

新版MAME图鉴

Multiple Arcade Machine Emulator

豪血寺一族（日版）

ROM名：POWERINJ.ZIP
游戏厂商：ATLUS
年份：1993

NEW







在《街霸II》的引导下，九十年代初的格斗游戏进入全盛时期，制作厂商都各展所长，试图在这块大蛋糕下分上一块，但这些作品中大多无法走出《街霸II》的光环，能令我们记忆深刻的游戏更是寥寥无几，而Atlus的《豪血寺一族》则是这少数中的代表。取材自十二生肖设计的人物即使对比格斗始祖《街霸》也毫不逊色，招式设计更是独树一帜，和尚的“百裂掌”、“定身符”、鼠的“连环脚”、鸡的“凤凰腿”都令我们非常着迷，而兔老太婆的变身美女技能更是体现游戏角色的强大魅力，加上快节奏的战斗感觉，使这款游戏成为格斗史上的里程碑之作。其后续作在继承此系列的特色下也发扬光大，只可惜MVS上的新作发布却丧失了这个系列中一直吸引我们的感觉，实在可惜。

生化机械男孩

ROM名：ROBOKDJ2.ZIP
游戏厂商：UPL
年份：1988

NEW

老牌射击游戏厂商UPL八十年代末的动作射击游戏（如果不熟悉UPL的话，想想《野马战机》就知道了）。虽然游戏年份比较早，但系统都已经很完善了，一开始需要拿到喷射器才能自由在空中战斗，否则在地面上会非常难躲避敌人，在游戏过程中可以获得各种类型的加强武器：穿透性的激光、爆破性的导弹、多向性的三叉射线，每种武器都可以通过多次取得而加强。UPL还在游戏中设置了切换武器的键，获得几种武器并不会覆盖前面的武器，可以根据战况不同来切换。而游戏中并不算开阔的活动空间则对玩家提出了较高的操作要求，总体来说是款游戏性很高的射击游戏。







雷脉斯赛车（日版）

ROM名：RAIMAISJ.ZIP
游戏厂商：TAITO
年份：1988

NEW



千万别给这游戏的名字欺骗，虽然游戏里我们确实是乘着车的，但这是一款“吃豆”类型的游戏。不过，这和我们接触的“吃豆”不同，Taito在这款游戏里还是花了不少心思的，简单来说就是“赛车+吃豆+射击”的结合。游戏中我们的目标是驾驶车把场景中的豆都吃完，当然，会有敌人赛车来阻挠而且多数都是自杀式的攻击，而我们则可以通过B键加速来更灵活地躲闪吃豆。在游戏中还可以获得一些道具，例如攻击型的激光、也可以为自己的车加一层保护罩，这样我们的吃豆主角就有了反击能力，而不是一味地逃跑了。游戏非常有特色，值得大家试试。





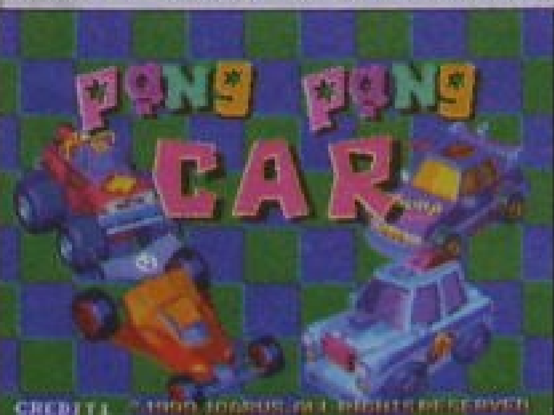
PANGPANG赛车（日版）

ROM名：PPCAR.ZIP
游戏厂商：ICARUS
年份：1999

NEW



虽然是一款小公司制作的游戏，不过由于年代比较晚，所以画面非常不错。游戏开始可以选择四位角色，每个角色的车辆在速度、体积、攻击方式上都有很大的区别。进入游戏后，需要把场景中的金币都收集齐，当然也会有各种敌方车辆来阻挠我们收集金币的行动，好在我们有导弹武器（虽然有限，但也能造成致命一击），就算打不过还可以跳跃过去，只是要留意自己车辆的油使用，别把汽油耗空了就行。这款游戏的场景设计非常精致，各种障碍、房屋都齐全，在游戏中还能蓄能量条，能量条满后能释放范围巨大的必杀技，非常壮观。



2011/ 2/11

美国上尉格斗版（日版）

ROM名：AVENGRGJ.ZIP
游戏厂商：DATA EAST
年份：1995

NEW



这款游戏的模拟很早就已经在着手了，直到最近才完成了大致的模拟，当然还存在不少问题，诸如背景、人物和速度等。DataEast的《美国上尉》曾经在街机室内非常热门，这款95年出品的续作类型改为了类似于Capcom《红色地球》的格斗游戏，角色都采用了建模的仿真3D形式，画面非常优美。虽然可以选择的角色只有八个（四个主控制角色四个辅助角色），但系统非常完善，除了有必杀能量槽系统外，还有类似“《拳皇》系列”的援助系统，让连招非常丰富。游戏分故事模式和对战模式，在故事模式下，能和许多强大的敌方角色对打，由于游戏类型特殊的原因，敌方角色都异常强大，灵活运用各种必杀和超必杀以及援助角色才能获胜。本作中的美国上尉依然是很难用的角色，反而是元素女神等比较好操作，喜欢电脑对战类型游戏的玩家千万别错过这款游戏。



DownTown（日版）

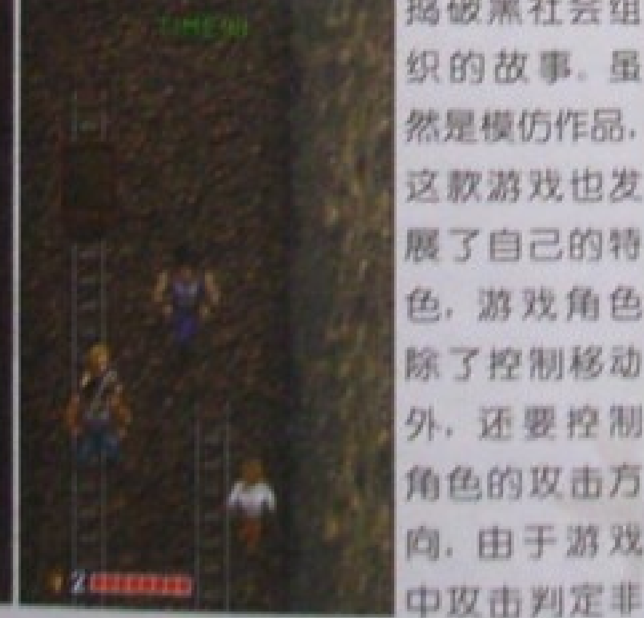
ROM名：DOWNTOW2.ZIP
游戏厂商：SETA
年份：1989

NEW

在Technos的《双截龙》大获成功后，不少游戏厂商也推出了各类模仿《双截龙》的动作游戏。Seta这款《DownTown》以美国下层社会的黑暗作为背景，讲述一个警察单枪匹马捣破黑社会组织的故事。虽然是模仿作品，这款游戏也发展了自己的特色，游戏角色除了控制移动外，还要控制角色的攻击方向，由于游戏中攻击判定非常严格，控制不好方向攻击只有挨打的份。在游戏中敌人往往是从四面八方死缠烂打地攻上来，令玩家措手不及，这也导致这款游戏的难度大幅度提升。游戏中的敌人角色几乎囊括了包括警察在内的各种黑社会打手（会喷火的黑人酒鬼是最恶心的敌人），当然，我们也可以从敌人手上抢到水管、机枪等武器反击，推荐喜欢挑战难度的玩家一试。







兽王战队（美版）

ROM名：METAMRPU.ZIP
游戏厂商：KONAMI
年份：1993

NEW







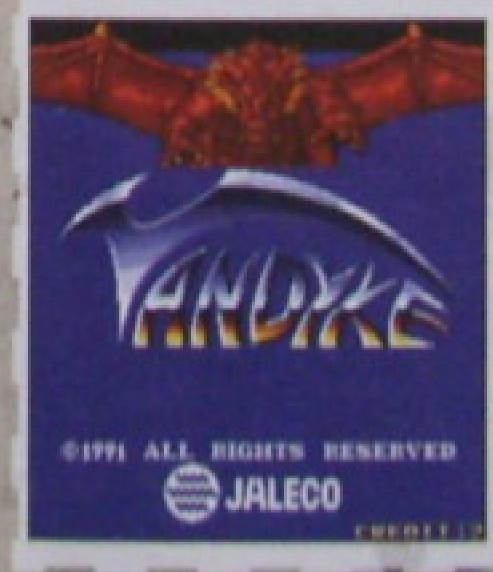
1993年是Konami街机业鼎盛的年代，推出的几款清版动作游戏都成为了动作游戏历史中的经典之作，其共同的特点：简洁、打击感好。《兽王战队》作为其中系统最为简洁的一作，以变身系统作为卖点，在游戏开始，角色以人的形态战斗，招式无论从攻击力还是范围很不足，一旦获得黄金女神像后，就可以变身为对应的兽王，攻击力和移动速度大升，且会增加平时没有的招式。游戏的整体难度不高，无论是近身攻击还是倒地攻击都非常爽快，个人觉得最好用的角色是豹和熊，在攻击速度和攻击力上都有兼顾。这款游戏很早就已模拟了，这次的美版希望能唤起你当时的回忆。

铁臂勇士

ROM名：VANDYJA2.ZIP
游戏厂商：UPL
年份：1990

NEW

UPL在NMK基板上的大作实在不少，这款把动作和射击结合紧密的《铁臂勇士》是当年经典游戏中的代表作。游戏中我们扮演一个屠龙的勇士，初始只有一把威力不大的短剑，在游戏过程中可以得到加强自己臂力的道具，还能得到许多威力强大的武器，如回旋斧、炸弹、链锤等，这些都可以通过获得力量而强化，有了这强武器，即使面对铺天盖地而来的敌人也能轻而易举消灭。游戏的关卡很多，流程比较长，每个BOSS都很有特色，可说是结合了射击游戏和动作游戏两面的优点，强烈推荐给各位读者。







中国龙

ROM 名：DRGNWRLD.ZIP
游戏厂商：IGS
年份：1997
NEW



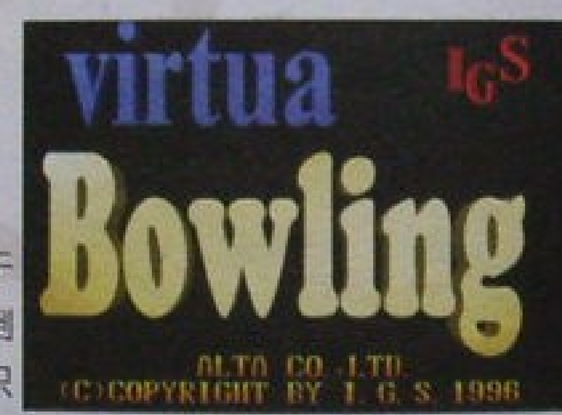


这款游戏可以说是当时上班族的最爱，经常看到一个三十多岁的“大叔”在机子上一坐就是一下午，技能练得异常纯熟，让我等街机仔望尘莫及。这款游戏的玩法非常简单，有点类似于我们熟悉的《上海》，左下有七个牌存放位，把场景中叠加的牌三个三个地全部消去就可过关。虽然玩法简单，但难度却非常高，在后期的金锁关里，除了技巧外，还需要运气和胆量才能通过。总的说来，正是由于其整体游戏性非常高，所以才受到了许多上班族的青睐。另在游戏中还提供了一些有限的帮助型小道具，让游戏的玩法更多样，在我看来，《中国龙 2 代》反而不如这代的游戏性高。

（这款游戏由于涉及成人内容，所以已在光盘删除）

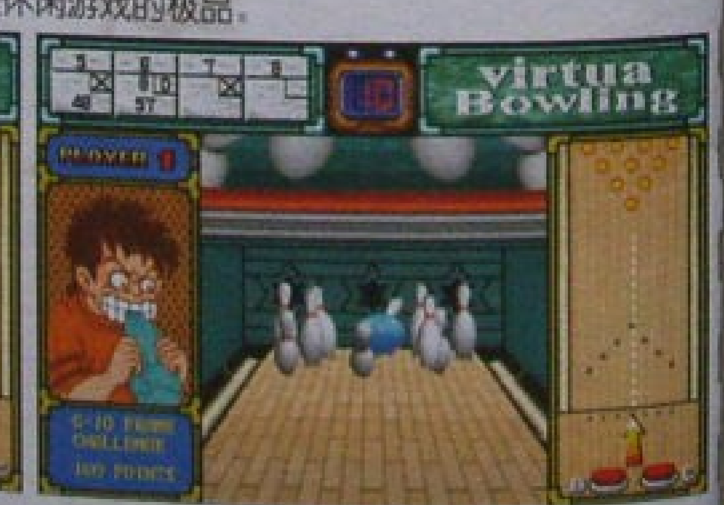
虚拟保龄球

ROM 名：VBOWLJ.ZIP
游戏厂商：IGS
年份：1996
NEW



街机上的保龄球游戏非常少见，这款 IGS 于 96 年推出的《虚拟保龄球》虽然画面简洁，但迷倒不少玩家。在游戏中要想做到全倒的 Striker，只是单纯调整好甩球位置和力度是不够的，还需要微调人物跑动中的位移，将这三个方面都协调好，即使路线偏了，仍然可以取到满分。简单的系统设定把保龄球的关键要素都完全体现了出来，为了避免游戏单调，主角在打出不同的成绩时还会摆出各类非常搞笑的表情。整个游戏的精华就在于简单且趣味性高，是休闲游戏的极品。

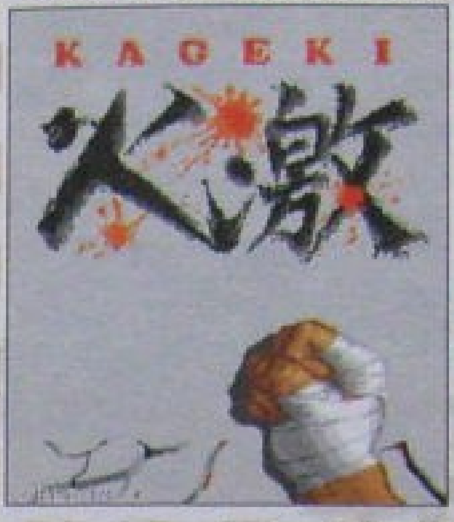




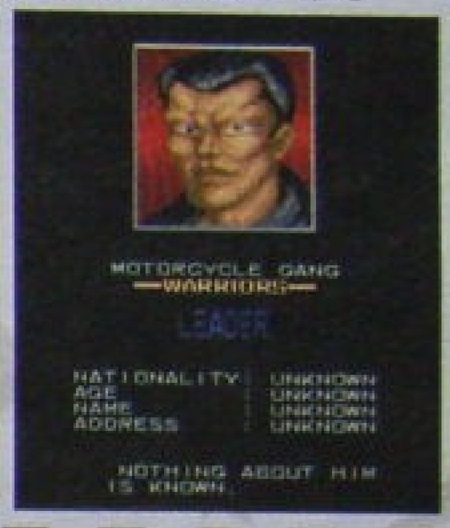
火激

ROM 名：KAGEKIA.ZIP
游戏厂商：TAITO
年份：1992
NEW

《火激》是一款非常特别的拳击游戏，游戏里玩家扮演一个日本小混混，要想出人投地，就要通过力量来争取，在游戏中首先要战胜大哥手下的几个主将才能成为令人信服的人物。游戏的角色有点类似我们熟悉的《热血硬派》，战斗方式非常奇特，除了重拳和轻拳外，还有两个键一起按的闪避招，不过敌方角色都可以用“动如脱兔”来形容，几乎完全不给我们考虑的空间，要想打赢只能狂按闪避然后抽空出拳，这么下来，到最后手累是很正常的。







机甲传奇

ROM 名：TECHROMU.ZIP
游戏厂商：CAPCOM
年份：1998
NEW



这是一款 Capcom 在 1998 发布于自己著名的 PS 互换基板 ZN 上的机器人对战游戏。ZN 基板的硬件性能确实非同凡响，游戏画面直追 Sega 的 model2 基板。游戏中可以选择八台机甲，在故事模式下，还有不同的操作人员，机甲都非常有特色，有双人合体型的、近战型的，甚至四人组合类的大型机器人。游戏的系统很完善，在战斗中有三级能量槽，可提供每台机甲使用几种超必杀，在战斗中还能获得各类加强型物品甚至对方的武器，从而使用威力不同的其他招式。在故事模式下，每个角色都按不同的支线发展，敌方机甲无论数量和类型都非常多，打起来极具魄力且非常激烈（特别是夸张的爆炸效果）。另外，强烈建议大家看看游戏的开头动画，非常有意思。





烈炎之枪

ROM名：FLAMEGUN.ZIP
游戏厂商：GAPS
年份：1999

NEW



自 ZN 基板模拟后，《烈炎之枪》就成为了一直位于我的模拟游戏期待榜前几名的游戏，这款游戏我只在街机厅里接触过一次，它的爽快感已经深深地迷倒了我，枪战加动作简直是完美的结合。游戏开始时我们可以选择帅哥、美女加壮男的标准组合，帅哥凯是综合型的角色，无论是近战还是连续性都很优秀，一把手枪用得异常纯熟，而美女提亚拉是最容易连出高 Hit 的角色，壮男鹰则对远程狙击和大威力武器擅长，游戏最迷人的地方在于双打和连击系统，双人游戏时候，把敌人轮流打到空中旋转 360 度的感觉非常好，配合默契的话可以达到非常高的 Hit 数。由于设置了锁定射击和翻滚躲避，对操作要求并不高就可以作出华丽的攻击，配合密集的敌人以及极具魄力的 BOSS 出场，游戏整体感觉显得非常火爆，是本期 MAME 吐血推荐的游戏，不可不玩。

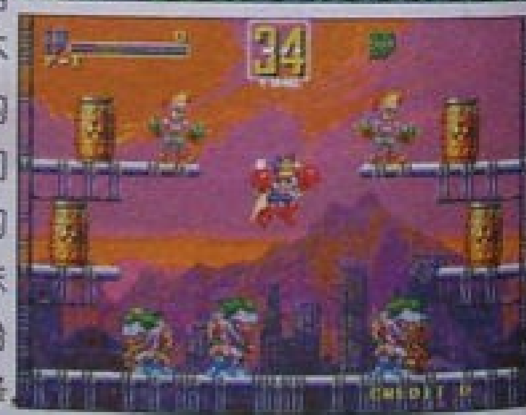




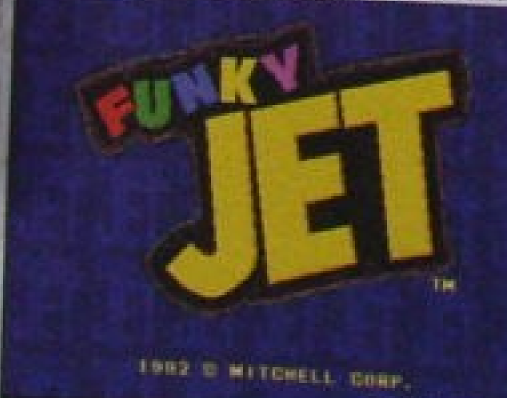
喷气小子

ROM名：FUNKYJET.ZIP
游戏厂商：DATA EAST
年份：1992

NEW



DataEast 果然是做这类游戏的专家，自《吸尘小子》后，这款游戏也同样受到了不少玩家的欢迎。对于这类限制屏幕作战的游戏，大量的物品和连续性消灭敌人是共通的特性，游戏中加入了不少动作要素，除了利用普通攻击打飞敌人外，还可以按 B 键进行旋风攻击，不过破绽比较多。打飞的敌人具有撞击效果，同时撞击的敌人越多，可获得的物品也越多，和同类游戏一样，如果能消灭全屏的所有敌人有特殊奖励。游戏开始共有八大关选择，每关除了关底 BOSS 外，还特别设置了个小 BOSS 关卡，操作好的在这里能获得大量的分和补给以及各类增强性武器，没操作好甚至可能挂在这里哦。



TANGTANG

ROM名：TANGTANG.ZIP
游戏厂商：ESD
年份：2000

NEW

虽然这个游戏的人设非常像我们熟悉的炸弹人，但游戏类型则完全不同，这款由韩国游戏公司 ESD 制作的游戏非常类似我们过去玩过的警察捉小偷，当然，其系统可完善得多了。游戏中我们可以选择四个角色，要通过主角制作冰块的能力，想办法获得场景中的金币。游戏对脑力要求挺高，制造冰块不但能搭建道路，也可以阻挡敌人和制造陷阱，灵活运用这个能力获得所有金币并走进门里才算过关。每关游戏还提供主角三发能量波，可以用于危急时候消灭敌人，对于这类考验脑力的动作游戏，闲暇时候玩玩非常不错。



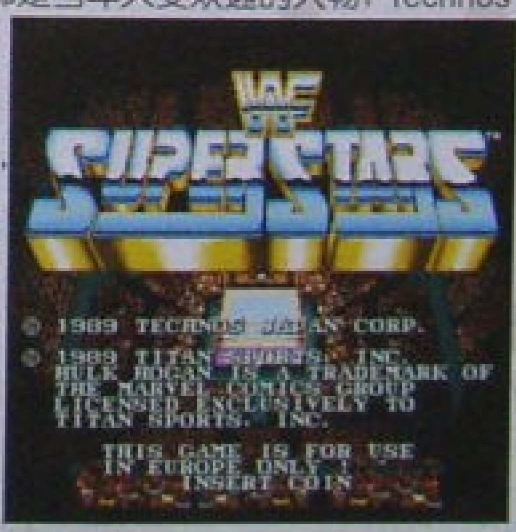
WWF 超级明星摔跤

ROM名：WWFSSTAR.ZIP
游戏厂商：TECHNOS
年份：2000

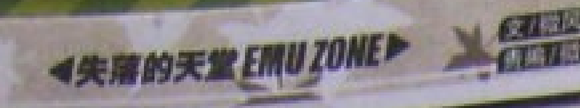
NEW



作为老牌动作游戏厂商 Technos 的作品，这款游戏绝对可以算摔跤类游戏的里程碑之作，虽然只是 89 年的游戏，但它的完善度令人惊讶的高。游戏中除了完整的摔交规则外，各种喧哗类动作一样不少，高空抛摔、倒栽、凿撞等动作让人热血沸腾。虽然可选角色只有六个，但这些角色都是当年大受欢迎的人物，Technos 当年取得这些授权可不容易。整个游戏制作得非常精致，甚至台下担架、凳子等武器也是一应俱全，加上华丽的双人合体技，足以让你激动得把键盘按坏。







失落的天堂

责编小记

身在南方，一直很怀念半年前在北京的那种真正冬天的感觉，听着窗外呼呼的风声，靠在暖气旁，抓起手柄泡上一天的游戏，这或许就是我们游戏玩家们所谓的温馨和幸福了。

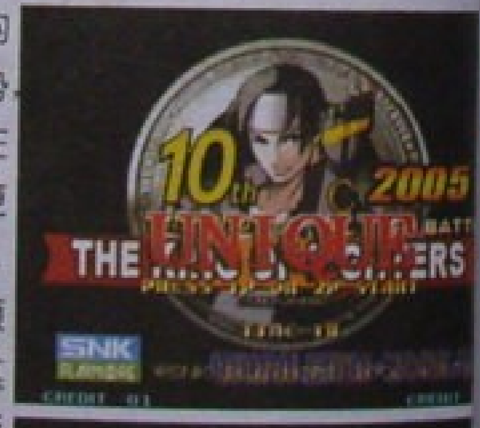
这期的街机栏目，细心的读者一定会发现多了两个栏目，我是以尽量做得有趣点的心情去构思这两个栏目的。如果大家在体会到趣味的同时，还能唤醒过去的回忆，那就更好了。以后我也会构思更多的小栏目，并希望读者们也参与进来，这样才能令这个栏目称得上属于我们街机仔的天堂！

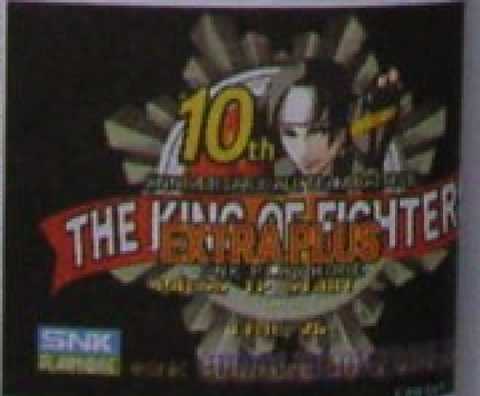
微风 /daodo@163.net



久违的激动，WinKawaks 更新到 1.55 版

虽然同为多街机模拟器，Winkawaks 没有 MAME 的胃口那么大，但其在易用性和运行速度上却有明显的优势，甚至凭着方便的网络对战功能这一优势，Winkawaks 在国内的流行程度甚至超越了 MAME，因此这款模拟器的更新也是受到很大程度关注的。自原作者 Mr.X 宣布退出后，Cps2shock 接下了 Winkawaks 更新的重任，虽然更新频率没有以前高，但每次更新的效能都非常不错，我们在其中总能找到些独一无二的东西。其实 Winkawaks 1.55 版早在 11 月底就已更新并放出了链接，只是我们一直无法下载，在目前三大基板都已经达到完美模拟的情况下，新版的 Winkawaks 也开始对市面上流行的 Hack（非官方修改的游戏版本）版 Neogeo 游戏进行支持，1.55 版除了少量的内核更新外，主要加入了五款 Neogeo Hack 游戏的支持。

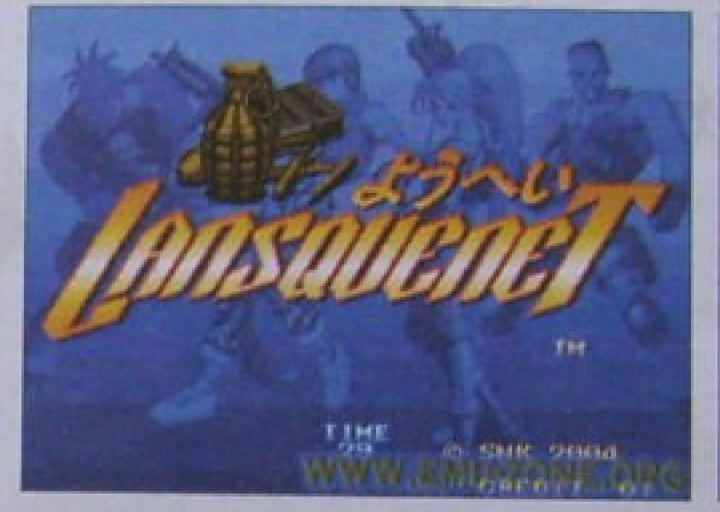


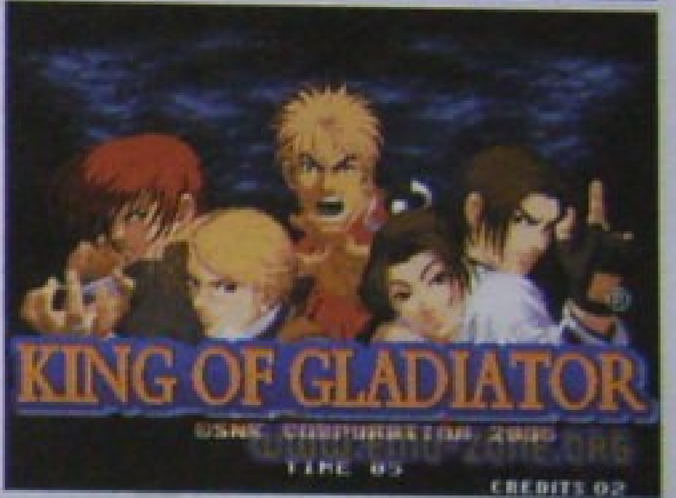


KoF 10th Anniversary Extra Plus (hack)
KoF 10th Anniversary 2005 Unique (hack)
KoF 2002 Magic Plus II (hack)
King of Gladiator (hack)
Lansquenet 2004 (hack)

前两款是现今非常热门的《拳皇 2002》Hack 版《Kof 10th》的改版，招式夸张是自然的，第三第四个也是 Hack 版，其中《King of Gladiator》在机室内也比较罕见。至于最后一个《Lansquenet 2004》则是 MVS 上著名的动作射击游戏《突击奇兵 2》的改版，游戏非常火爆，强烈推荐。新支持的五款游戏都可以在本期光盘里找到完整版。







XOR(异或表)继续发布：街霸方块2 Turbo (Asia 960529)

提起 XOR（异或表），或许不少读者已经逐渐忘记，这个在 CPS2 模拟期间扮演绝对主角的东西，在 CPS2 的完美模拟的同时，也兼顾到了版权方面的问题，避免了当年 Neogeo 基板的悲剧发生在 CPS2 上。我们可以把 XOR 说成描述 CPS2 游戏 ROM 加密信息的文件，当然，这个专利仍然握在 Cps2Shcok 小组的手上。虽然 CPS2 的模拟早已接近尾声，但 Cps2Shock 的 XOR 仍然不断地发表出来，而对于我们这类收集狂来说，虽然只是版本的差异也是绝对不允许错过的东西，希望在 CPS3 模拟的那天，我们也能看到 XOR 和 CPS3 游戏同在。





街机基板资料宝库——System16





这里的System16可不是指SEGA的那块老基板，而是一个老牌街机硬件资料站：www.system16.com。这个站成立初期主要是介绍SEGA系列基板硬件的，也是System16模拟器的官方主页，这里收集的硬件资料和游戏资料为模拟器作者提供了非常大的便利，所以很多模拟器作者都和这个站有着密切的联系，例如那个我们不知名的Model3模拟器，更新的内容都是从这里发出的。System16在12月1日对站内资料进行了大更新，加入了Atari几块基板的图片和Midway、Capcom的一些硬件图片，还有些我们见也没见过的Konami游戏截图以及CPS3的游戏截图以及Namco的System11基板图片等等，对于街机硬件感兴趣的读者不妨经常上这个站，对于了解硬件知识和模拟前景非常有用。

运行在GBA上的黑虎





街机栏里难得提一提其他主机的新闻。不知道有多少读者了解过GBA上的街机模拟器，最早的一款GBA上的街机模拟器是Remudvance，只能运行诸如《大金钢》等几个有限的早期街机游戏，随后发布的虽然在游戏支持和内核上有一定改进，但限于GBA机能的限制，实用性还非常低。在经历一系列的街机模拟开发后，掌机模拟的权威Flubba最终决定采取另一种方式来发展GBA上的街机模拟，那就是针对性的模拟，为每一款游戏专门定制一个模拟器。这在过去模拟界也有过相同的例子，Flubba首先选上了自己非常喜爱的一款街机游戏《黑虎》，相信不少读者都接触过这款Capcom早期的动作游戏代表作，借助MAME的模拟代码和PocketNES接口代码，针对性模拟的效果果然显著，在Flubba发布的0.1版里，我们已经能在GBA上体验到完美速度和画面的《黑虎》，欠缺的只是声音模拟和屏幕过滤特效。这种针对式模拟以后可以拓展到采用相同或类似硬件的游戏模拟上，意义是非常深远的，想在GBA上玩这款经典街机游戏的玩家不妨仔细在这期光盘里找找。

MAME相关





MAME的更新仍然是不冷不热的U版进行曲，大家最期待的《午夜生杀》和CPS3的模拟仍然没有消息，倒是一些年代比较近的三维游戏模拟进展不错，主要是把Model3的驱动加入了新版MAME里。首先是招牌格斗游戏《格斗之蛇2》，还有最受瞩目的超经典三维动作游戏《Spike Out》的两个版。其中《Spike Out》可说是Model3的招牌游戏，在98年红遍街机界，由于结合了三维格斗游戏的特色和段位因素，手感和连击都是游戏的重点，再加上以按键时间长短区分的三段位蓄力招，成为许多动作游戏玩家的最爱。MAME加入这两款游戏驱动的意图很明显，MAME小组的Ville在Guru的协助下，将大举进军Model3。虽然目前《Spike Out》和《格斗之蛇2》都还不完全，但前景非常值得期待。

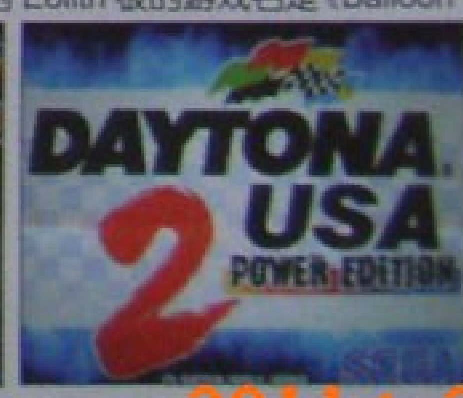
Guru的ROM DUMP报告

Guru这个月的基板收获虽然较小，但在模拟方面的成果可不少，首先是对自己手上的《梦游美国2》Power Edition基板下手，完成ROM DUMP后第一时间发给了目前负责Model3模拟的Ville，Ville在校对ROM的时候发现，这个版本的ROM刚好解决了一直困扰Guru的问题：《梦游美国2》标准版的ROM虽然早就DUMP下来，但在最近已经被确认其中存在不是正确的ROM，但要找回原基板重新DUMP一次已经可能性不大，好在Power Edition的ROM刚好弥补了这个缺漏，实在是奇迹。

此外，Guru还拿到一块非常奇特的基板，这块非常新的Eolith板的游戏名是《Balloon







& Balloon》，存储芯片采用的是 256M 的 NAND 闪存，这在以前的基板是没有出现过的，如果能深入研究这个基板的硬件，将会对一系列 Eolith 游戏的模拟有很大帮助。

MAME 成员的模拟日志

Ville

本月 MAME 的焦点人员无疑是被称为"三维基板歼灭者"的 Ville，除了《格斗之蛇 2》和《Spike Out》外，就是《梦游美国 2》的模拟，从公布的截图来看，即使没有硬件加速，模拟画面也非常优秀，这得益于 Guru 提供的完美无缺的 ROM，有好配置电脑的玩家可以在新版 MAME 里抢先体验一下这个经典的街机赛车游戏了。









除了 Model3 基板外，上期提到的 Konami 三维街机基板 HORNET 的游戏《宇宙巡航机 4》的模拟也有了很大的进展，主要是修复了 SHARC 代码中 DMA 延迟的问题，另外原来的图形的问题也已经修正，现在我们可以看到几乎完美的运行游戏画面，相信新版 MAME 会很快加入 HORNET 基板的代码和这款游戏的驱动，HORNET 基板的模拟计划在成型中……

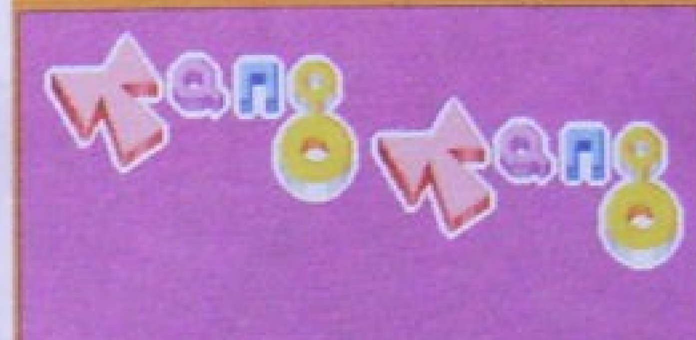




Haze

模拟狂人这个月似乎不大愉快，似乎受到了不少 Lamer 的骚扰，而 Guru 处理这些事情也非常出色，在弃置的原 WIP 页上用夸张的颜色和图片大大地对他们进行了恶作剧般的讽刺，当然，Lamer 归 Lamer，兴趣是不能被剥夺的，虽然时间不多，但 Haze 仍然在本月提交了《Tangtang》和《Spectrum 2000》这两款游戏的驱动，《Tangtang》这个类似《炸弹人》的游戏模拟还不完善，背景模拟没完成，而《Spectrum 2000》也同样由于背景原因导致画面出现错误，至于《Spectrum 2000》与我们熟悉的飞行射击游戏《火鹰》是同一款游戏，只是运行在不同的硬件上而已。



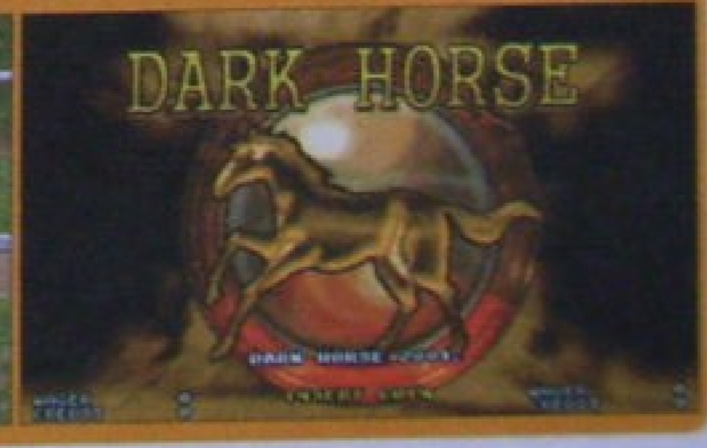


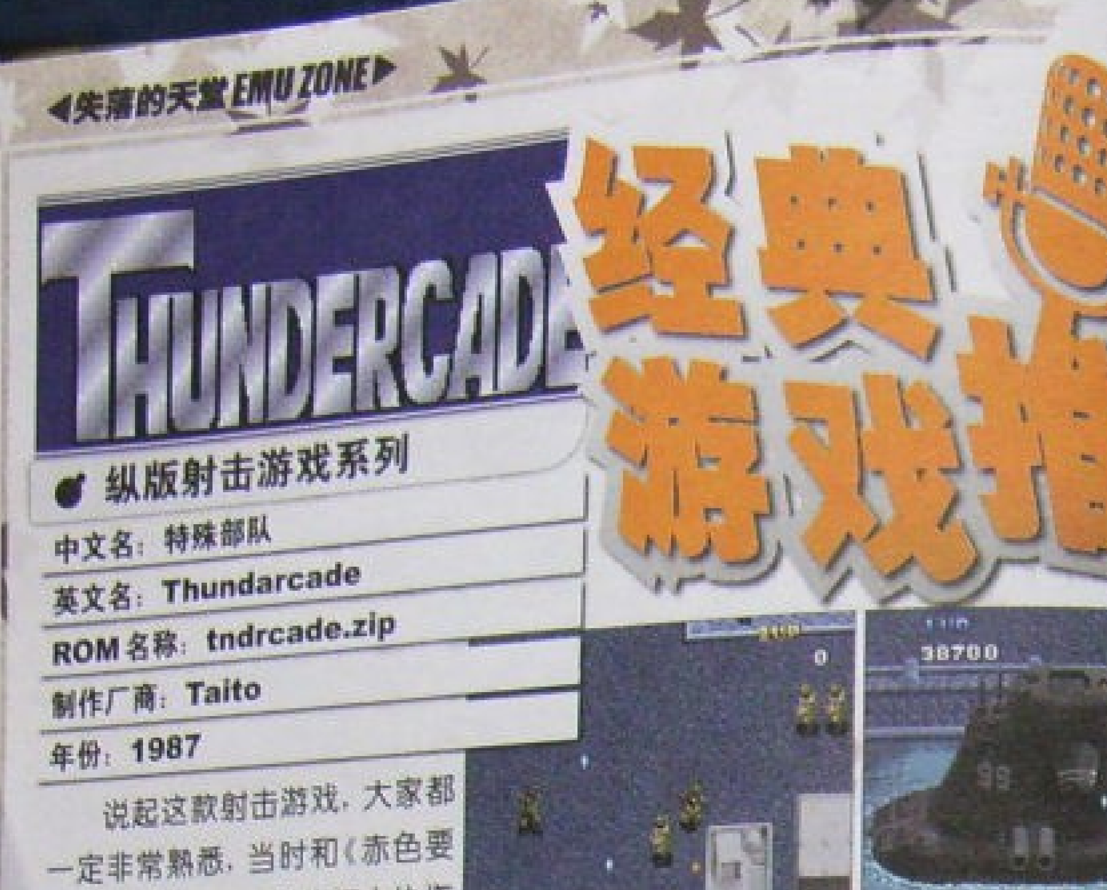


Luca Elia

Luca 的麻将游戏模拟已经告一段落，除了放松下来听听 Dave Gahan 的歌外，还弄了一款名为《黑马》的赛马游戏驱动，这个游戏其实是 Seta 发布于 1997 年的《Jockey Club II》的盗版，采用的是双屏幕硬件，画面的拟真度不错，喜欢这类游戏的读者可以在本期 MAME 游戏里找到这款游戏。







● 纵版射击游戏系列

中文名：特殊部队

英文名：Thundarcade

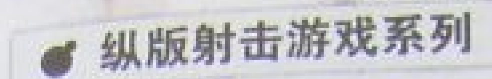
ROM 名称：tndrcade.zip

制作厂商：Taito

年份：1987

说起这款射击游戏，大家都一定非常熟悉，当时和《赤色要塞》一起红透红白机的两人协作游戏，双摩拖车驰骋在城市、沙漠的感觉非常不错。而对于我们不甘被红白机束缚的人来说，街机上的《特殊部队》更为吸引我们。这款游戏在当时的机室虽然不敢说非常火，但凭借其难度和特色同样受到许多喜爱射击游戏的玩家的青睐。

《特殊部队》的特色主要来自它的武器系统，虽然我们的摩托车只能放出威力极小的小豆枪，但通过在战斗中破坏障碍和建筑物，能在其中找到各类威力巨大的辅助武器于小摩托的两旁协力战斗。在 Konami 异想天开的设计下，两旁特定的武器库还能组合成强力的攻击效果，当然，这类珍贵武器的获得难度可不是一般的高。在游戏中最厉害的是弹药无限的激光枪，为了获得这武器，我们开始只选择单打，在打第一关 BOSS 的时候撞掉两旁的辅助武器，靠小米枪不放炸弹把 BOSS 灭掉来换取这个超强武器并轻松通关。看着敌人在双无限激光面前灰飞烟灭，那种感觉非常好，当年一币一下午的成绩就是在这种情况下练成的。



中文名：武装飞鸟

英文名：Gun Bird

ROM 名称：gunbird.zip

制作厂商：Psikyo

年份：1994



彩京，这个飞行射击游戏制作的大宗师虽然其下只有有限的几个射击游戏系列，但影响程度却非常巨大，甚至被称为开创新射击游戏时代的始作俑者。

彩京的辉煌是从 93 点的《战国 ACE》开始的，一反过去机型作为主角的惯例，这款以人物角色作为主角的游戏无论在画面、关卡设计和手感都非常优异，获得了该年拍摄赏的奖项。94 年，彩京再接再厉，开发了与《打击者 1945》系列并称彩京两大奠基作的《武装飞鸟》。与同类游戏不同，《武装飞鸟》的设计者非常注重人物的性格描述和游戏的背景。游戏设定在 19 世纪的欧洲，在这个机器刚起步的时代，流传着 " 太阳神魔镜 " 的传说，随着法兰西考古学家发掘，证实了只要收集魔镜的碎片和复活的硬币就可以召唤出太阳神并满足召唤者的梦想。于是，身处世界各地的五位飞行者为了心中的愿望开始了天空中的冒险。

游戏中的五位角色都经过了彩京的精雕细刻，在游戏中不但性格鲜明，且各具特色，这不但表现在过场动画上，还表现在各人的攻击方式上。在系统方面仍沿用了《战国 ACE》的模式，简洁实用的蓄力系统也是游戏的特色之一。当然，要想一款射击游戏有优秀的重复可玩性，关卡设计才是重点，这也是彩京的强项。在游戏中一个阻碍主角获得魔镜的三人组不断以各种武器攻击主角，到最终进入古代神殿，关卡背景也从草原、工厂到神殿不断变化，在射击游戏中把关卡和故事背景结合得如此紧密的大概也只有彩京才能办到。当然，对于高手来说，追求分数记录才是游戏的动力。另值得一提的是，游戏中手拿如意棒、脚踏筋斗云的某美女角色实在太像我们熟悉的那个……







平面格斗游戏系列

中文名：双截龙格斗版
英文名：Double Dragon
ROM 名称：doubledr.zip
制作厂商：Technos
年份：1995

DOUBLE DRAGON











虽然 SNK 死守 MVS 基板到直至破产，但无可否认，MVS 基板对格斗游戏历史的影响是非常深远的。不过，绝大多数人对 Neogeo 上的格斗游戏认识仅限于《拳皇》、《侍魂》等。其实，在当时竞争的环境下，MVS 上的优秀格斗游戏可以说是层出不穷，除了上期介绍的《世界英雄》外，还有诸如《爆裂》、《霸王忍法贴》等，以及《双截龙格斗版》等。

Technos 的《双截龙》一代可说是清版动作游戏的奠基作，可惜其后续作都无法继续它的辉煌，借助 94 年电影《双龙奇兵》的风头（在游戏中玛丽安的场景仍能看到电影的部分镜头），Technos 在当时最热门的基板 MVS 上推出了格斗版的《双截龙》。这款游戏虽然可选角色不多，主角依然是我们所熟悉的比利和吉米，但手感和系统都非常优秀，与当时绝大多数模仿《街霸》系列的格斗游戏不同，《双截龙格斗版》采用了怒槽和变身系统，再配上每个角色都有独有的出场动作，使得整个游戏非常有气势，在机室内甚至一度超越了《拳皇 94》的风头。招式不复杂且实用，会用鬼步的玩家在机室内更是抢尽风头，双主角独有的变身技能更是为游戏锦上添花，优秀的格斗游戏的光芒是不会因时间而磨灭的，目前国内仍然有大量的玩家在研究这款游戏的连续技并制作 MV，有兴趣的读者不妨到网上寻找一下。

◀失落的天堂 EMU ZONE▶

微风的街机海报馆

上期的海报馆受到不少读者的欢迎，看来我不坚持下去不行了。不少读者来信说，上期的四张海报中，粗犷的感觉有了，性感的感觉有了，还缺少点华丽的感觉，所以这期海报就以“华丽”为主题吧。

另外，不少读者说看了海报就有想玩游戏的冲动，但又不知道游戏好不好玩，所以这期把我海报和游戏截图一起献上，满足大家的要求。



《街霸》是最强的格斗游戏，而豪鬼又是游戏中最强的代表，最强中的最强是什么呢？让我来为大家揭开谜底——全机械化的零豪鬼。当然，我们无法知道它到底强到什么程度，因为它只是 Capcom 的机械格斗游戏《装甲之战 全金属狂潮》（让我们联想到某热门动画片）的宣传代表而已，海报中的完全武装型机械零豪鬼甚至比真人豪鬼更 COOL，再配上各个部位的讲解，让我们不得不对这款游戏产生浓厚的兴趣，当然，游戏也是绝对够劲的，不信大家可以试试！

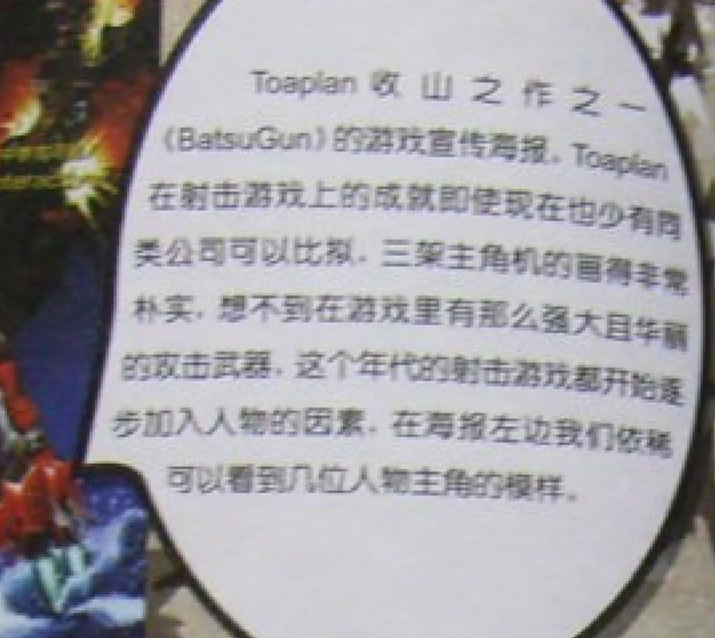




这张人兽结合的海报绝对是华丽到掉渣，俊男美女配上凶猛的野兽组成了《兽化格斗》这款游戏，超兽魂的释放正是令我们热血沸腾的源泉。虽然《兽化格斗》比起同类的几款游戏来说知名度比较有限，但游戏特色和人物设计的亮点完全可以从这张海报中体现出来，如果你也能变身，你希望变什么呢？







Toaplan收山之作之一《BatsuGun》的游戏宣传海报。Toaplan在射击游戏上的成就即使现在也少有同类公司可以比拟。三架主角机的画得非常朴实，想不到在游戏里有那么强大且华丽的攻击武器。这个年代的射击游戏都开始逐步加入人物的因素，在海报左边我们依稀可以看到几位人物主角的模样。

《太空战机》外传这个游戏在我们上期杂志已经介绍过，作为获得最早Gamest画面赏的游戏，这个系列在画面上一直保持领先优势，而最能让我们保留深刻印象的就是海报中的主角——巨大的鱼型战舰，这可以说《太空战机》中的仿真三维色彩BOSS是当年最令我们惊讶的设计之一，让它们来做海报宣传的主角自然是首选。



街机杂谈

你小时候用过铁丝钩币么？

用我们以前的话来说“钩币，那可是个技术活！”，一根取材自塑胶扫把（这类扫把软硬适中的红色塑料线被我们证实为最适合做钩币线的材料，不用铁丝是因为怕被电）和三个人就可以组成一个完整的钩币队伍。由于早期的机器都是依靠铜币丢下去触动里面的铁丝来识别丢币的方式，在另两个人的身体掩盖下，熟手的轻拉几下就可以免费玩上好一段时间，这个“技术活”对于我们这类无钱的街机仔来说是最好的选择。当然，被老板抓住可不是好玩的，说到这不由想起当年由于贪心，连钩了99币被老板发现弄去罚站的情形……

街机仔们的所谓“秘技”

这里的“秘技”可不是家用机那帮家伙所想的。由于街机是营业性的东西，所以厂商设置的秘技类指令在街机上几乎不存在，于是我们就动起了另类想法，也就是我们现在称为“BUG”的东西。例如《惩罚者》中有个最出名的BUG，不断擒住抓机枪的红衣敌人摇动，会出现关内无敌，这也令该游戏变成了当年最容易通关的游戏之一。



另外，某些游戏由于设置了玩家可短时间控制演示画面，令一些买不起币的街机仔们可以免费过过手瘾，其中以《影子传说》和《绝对合体》为代表。而某些令街机仔能免费玩游戏的BUG更是让我们视为珍宝，例如《神鹰一号》每次开机都能免费获得一次游戏，不少人在老板不注意时不断开关机来重复游戏；夸张的《降龙》在Continue画面按下轻拳和中脚更可以调出两个币让我们免费玩上好段时间；至于《名将》的无限跳跃，《街霸II》里古烈的无影抓、定机更是地球上的街机仔都知道的“秘技”。当然，这里是杂谈，不是汇总BUG的地方，不知道你还记得有哪些呢？

有必要去比较《龙与地下城 II 暗黑秘影》和《三国战纪 II 风云再起》孰优孰劣么？



最近在我们 EZ 论坛里看到个关于这两款游戏比较的贴，两方的 Fans 都在热烈地争论着到底应该谁站在清版动作游戏中更高的位置。就微风来看，这种比较是意义不大的，也不能以玩家的数量和普及程度去比较（从机室中游戏普及程度来看，以三国题材作为背景且全中文的《风云再起》无疑比昂贵的 CPS2 系统上的《暗黑秘影》普及程度要高）。

《龙与地下城 II 暗黑秘影》的出现是划时代的，摆脱了过去清版游戏的固定模式，RPG 要素的加入是其最成功的地方，在这个大前提下，招式反而成了次要的因素，反而是魔法系统在游戏中更为出彩。简单说，《暗黑秘影》强调的是游戏整体的协调，包括职业平衡、物品系统甚至各大 BOSS 的衔接等。在这个游戏里，我们不需要强大的难度、不需要华丽的连招，只要那种冒险的感觉，这些都是《暗黑秘影》成为清版动作游戏巅峰之作的基础，甚至把《暗黑秘影》描述为超越了清版动作游戏的范畴也毫不为过。



反观《风云再起》这个比《暗黑秘影》迟发布好几年的同类游戏，无可否认在系统方面或多或少有《暗黑秘影》的影子，但 IGS 制作人员强大的策划能力在这款游戏里表露无遗，更多的隐藏要素、更多繁杂华丽的必杀连招以及傲视同类游戏的降将系统，完全可以将其称为历代清版动作游戏的集大成之作（降将系统或多或少有借鉴《变身忍者》）。和《暗黑秘影》不同，招式的作用在《风云再起》起着举足轻重的作用，甚至物品、角色等也是为了招式而存在的。

两款游戏争执最激烈的地方在于游戏的耐玩性，这两款游戏也是被玩家研究时间最长、最深入的游戏。《三国战纪》一代对《暗黑秘影》的模仿程度很高，也导致没有走出自己的特色，但经过几年的经验积累，IGS 把的特色和风格以及经验都倾注在二代中，其耐玩性相信接触过的玩家都心中无数。相对来看，《暗黑秘影》的流程虽然长，其可挖掘程度却相对有限，也更容易让一个新玩家入门，这种游戏时间和熟悉时间的比例是《暗黑秘影》在国内普及程度没《风云再起》高的原因之一。但这些都丝毫没有影响到《暗黑秘影》的经典地位，或许可以说《暗黑秘影》开辟了一条清版动作游戏全新的路，而《风云再起》则在这条路上走得更精彩，虽然没有走出《龙与地下城》系列的影子，但它的成功却是肯定的。所以我们根本无法去比较出这两款游戏的优劣，只可惜 Capcom 过早退出了街机市场，不然的话，我们或许可以把《龙与地下城》三代和《三国战纪》的新作拿来比较一下（笑）。

???猜一猜 街机游戏图片

开这个小栏目纯粹是自己的兴趣，另外也想提高与大家的互动性。以后每期这个小栏目里我都会放上几张游戏中的截图，让大家猜猜它们取材自哪个游戏，当然，图中肯定是该游戏里非常有象征意义的东西。相信这或多或少能勾起大家过去的回忆，也是我的主要目的。

猜到答案的朋友，可以将答案发到我的信箱（Daodo@163.net）。对于答对的读者，可以在光盘里点播自己想要的东西，微风一定倾尽全力帮你找到 ^^。

这期先给大家来三个没那么难的。



1. 首先是这个贴了“福”字的酒缸，相信认识的读者看到这个都会非常兴奋吧，因为在游戏里遇到这东西就意味着重新获得了半条命。



2. 我们接触的街机游戏中，敌人是胖子的非常多，但有这么胖的还是比较少见的。当然，胖成这样的敌人，打起来自然非常爽快。这样看来，游戏类型就很明显了。



3. 这种独有的敌机、这样特别的爆炸效果、这类独特的子弹，当然还有独一无二的四号武器，如果你还猜不到的话，实在应该好好恶补一下街机上的飞行射击游戏才行。

街机模拟 Q&A

Q：最近我用支持 kaillera 联网的模拟器（例如 Winkawaks、MAME32K 等）进行网络游戏时，只要选择网络 对战选项就出现非法操作强制关闭，请问如何解决？

A：绝大多数出现非法操作的问题都是因为 kaillera 的官方服务器无法刷新游戏主机列表所产生的，由于 kaillera 无法连接到主服务器，所以才会出现非法操作强制关闭的提示。要解决这个问题只能等待 kaillera 官方服务器修复或从网上下载修改过的 kailleraclient.dll，这类修改过的客户端是记录某些玩家自己建立的服务器，在能连接服务器后就不会出现错误了。

Q：我想自己修改 Winkawaks 里游戏列表中的游戏名字，请问如何修改才能最简单？

A：最简单的方法是使用莫尼卡汉化的 Winkawaks，这个汉化版的 Winkawaks 支持外部游戏列表，只需要找到 gamelist 目录下的 gamenahh.ini，打开就可以直接修改对应的游戏列表名字。而对于修改官方英文版的列表则很麻烦，需要脱壳在能办到。

Q：我在用 ZiNc 0.9 版模拟《街霸 EX2》时，某些角色会出现画面出错的情况，而且有时会突然速度变慢，请问如何解决？

A：这个似乎是 ZiNc 0.9 版本身的 BUG，自从 ZiNc 综合了几个系统的模拟后，虽然支持的游戏量增加了，但运行速度却明显降低了，这个 BUG 只能等新版 ZiNc 来修正了，或者可以考虑使用早期的模拟器 Impact 来模拟，画面和速度都很优秀，不过声音方面的模拟会出现问题。

Q：我非常喜欢用模拟器在网上联机对战，但不同步的问题始终困扰着我，最近使用 Winkawaks 模拟经常出现不同步的情况，请问如何解决或改善？

A：模拟器联机不同步已经是老问题了，不同步的原因与网络速度和模拟器本身都有关系。首先要保证联机双方的网络都非常通畅，连接速度优秀（建议使用局域网）；其次要求双方使用的模拟器和版本一致，并且保证在模拟联机游戏时使用相同的配置（要保证电脑在这个配置下流畅运行该游戏），联网选项里的帧数设置也相同，这样就基本能解决联网对战中的不同步问题了。最后给大家介绍一个联网最稳定的模拟器，就是 MAME 的联网专用版：MAME32K，这个可说是目前联网对战最好的模拟器，不过版本更新比较慢，而且对电脑配置要求比 Winkawaks 高。

Q：我用 Nebula 运行几款新的 Neogeo 游戏时，每次载入前总是会提示某文件出错，但能正常开始游戏，只是在游戏中会偶尔出现色块，如何解决？

A：由于目前网络上存在大量的改版 ROM，可能你下载的游戏 ROM 不符合正确的 ROM 标准，所以载入时会出现出错提示，而这些错误的 ROM 往往也会导致模拟中画面的错误产生。

Q：最近喜欢用 MAME 来运行 Neogeo 游戏，但我找不到更改游戏语言版本的方法？

A：MAME 和其他 Neogeo 模拟器不同，要改变游戏的语言版本，需要运行游戏后，按 TAB 调出 MAME 游戏菜单来修改。

文/亚宝
责编/Taka

SD GUNDAM G GENERATION

SD高达G世纪编年史 上

前述

其实任何机器人战略游戏和《机战》放在同一个时代都会有生不逢时之感。随着大趋势越来越偏向低成本、FANS 向、频繁发售新作来维持生命，换汤不换药的框架模版式游戏越来越体现其赤裸裸的优越性。《SD 高达 G 世纪》敢于跟着《机战》一块来趟这滩浑水，自然也是有其独到之处。1996 年，当《机战》正如日中天的时候，初始于 SFC 的《SD 高达世纪》去掉了所有大叔级的铁皮机器人，取而代之以清一色的高达家族亮相，这样市场定位就明显和《机战》有了分歧。随着游戏发展亦衍变出许多复杂于《机战》的系统，加入了多层面的地图，出现了大本营的设定，机体强化和生产，战舰与小队的编成，小队长机，援护攻击等等，这些要素到后来就连《机战》也都频繁借鉴。如今，“《SD 高达 G 世纪》系列”已发展到 GBA、PS2 乃至 NDS 机种上，姑且不论那些去掉的版权费给开发减轻了多少负担，光是“一款和《机战》同宗而又不同的机器人战略游戏”，就给它带来了无限的可能。



在国内，我们几乎很难接触到高达、机器人大战这类题材的动漫甚至游戏，而直接推动这一文化在国内传播的，要数当年雪鹰姐姐在杂志上发表的一系列《机战》、高达相关文章。笔者也是当年在这些启蒙文章的带动下慢慢对这个领域有所了解，进而沉迷其中。相信大部分人都是首先对“《机战》系列”接触和了解得比较多比较深入，而对高达系列的历史要达到精通的话，必须是铁杆的高达迷。这类人会尽一切可能去发掘高达系列的所有相关，包括动漫、书籍、游戏、模型、音乐等等，而《SD 高达 G 世纪》则是为这类铁杆支持者量身定做的 FANS 向游戏。

2011/ 2/11

若提起《SD 高达 G 世纪》是无人不知，但若说到 FC、SFC 的“《SD 高达世纪》系列”（当时又名《SD 高达战记》）恐怕就知者甚少了，估计国内没有多少人玩过此游戏。实际上正是早期在家用机上成功奠定了《SD 高达世纪》的玩家群体及游戏品牌，之后其系列才有了更为广阔的发展空间。接下来，就让我们来看看这些用现阶段的眼光来看是多么不起眼的“《SD 高达世纪》系列”游戏。

FC上的高达战记

Nintendo Family Computer

SD高达世界 高达战争

于 1993 年发售的这款游戏可以说是所有高达系列游戏的始祖，日本方面更倾向于将这个游戏定义为《SD 高达世纪》的首部作品。而在国内的我们几乎没有任何机会体验到这个游戏本身的内容，因为这款游戏是采用一种叫做 Datach Joint ROM System 的特殊系统，国内玩家基本上没有听说过。



先给大家说说这个 Datach Joint ROM System 吧。在 FC 盛行之时，知名动漫厂商 BANDAI 为了保障自己的版权不受侵犯，先后开发过多种基于 FC 家用游戏主机上的特殊系统。用特殊的产品规格来抵制盗版的蔓延，这是当时对版权比较看重的 BANDAI 所采用的一贯手法。当时在日本比较流行的 BANDAI 特殊化 FC 系统有两个，一个是可以通过特殊外接设备在 FC 上唱歌的卡拉 OK 系统，以及这个名为 Datach Joint ROM System 的条形码识别系统。Datach Joint ROM System 系统是 BANDAI 于 1992 年自行开发并投入生产的，这类系统内的每个游戏于 FC 主机上运行的时候首先必须验证游戏的正版条形码，之后才能玩到游戏的具体内容。

随着 Datach Joint ROM System 发售的，是一款《龙珠》游戏，当时借着知名漫画的热销，这一设备以 7800 日元的高价售出，并获得了比较满意的销售成绩。然而随后 BANDAI 在该系统上的软件投入力度不足，导致 Datach Joint ROM System 总共只发售了 7 款游戏。

游戏名称	中文名称	发售日期	售价
Datach unit, with Dragon Ball Z	龙珠Z	12/29/92	7800 日元
Datach Ultraman Club	奥特曼俱乐部	4/23/93	2800 日元
Datach SD Gundam World	SD 高达世界 - 高达战争	4/23/93	2800 日元
Datach Crayon Shin-Chan	蜡笔小新	8/27/93	2800 日元
Datach YuuYuu Hakusho	幽游白书	10/22/93	2800 日元
Datach Battle Rush	坦克大战	11/13/93	2800 日元
Datach J.League Super Top Players	J 联赛顶级射手	4/22/94	2800 日元

该游戏可以被一些 FC 模拟器模拟，但似乎进不了游戏正式剧情，因为途中要求扫描 Datach Joint ROM System 的条形码部分，所以我们只能看看开头想象一下罢了。

SD高达世界 卡扎邦战士



与 1987 年发售的这款 FC 游戏赶上了当时 FC 磁碟机系统（FDS）的发售，于是顺理成章的搬到了被誉为 RPG、SLG 等游戏天堂的 FDS 系统上。从这款游戏上，我们可以看到高达世纪的一些雏形已经基本确立，SLG 这个经典的游戏类型也慢慢被个性化的游戏代表作品全面深刻的诠释。利用 FDS 大容量的特点，游戏的开场动画做得比较奢华（在当时来说），不过真正给玩家留下深刻印象的还是游戏的系统本身。

游戏中定义了四股势力，玩家可以任意选择一方在 10 个固定的场景内展开战略对战。每一关初期的兵种都是预先配备好的，可以选择多数或者少数，行动的时候按照兵种固定的行动值来计算移动距离，移动到敌方重合的地点就自动开始战斗，战斗的时候会自动切换为特殊战斗画面。这些要素都是今后“《SD高达世纪》系列”的基础。

由于磁碟机的模拟比较繁琐，很多人没有机会接触到。好在任天堂在 GBA 上发

售了该作的 FAMICOM MINI 完全移植版本，我们可以通过模拟器 VBA 试试这个版本，确实是完全移植，没有任何缩水的哦。

SD高达－卡扎邦战士 2 卡普塞尔战记

时隔两年，卡扎邦战士的续集推出了。制作商打上了 SUNRISE 的名字，游戏的平台从磁碟机系统转移到标准的 FC 上面，也从此拉开了这个系列在 FC 上持续五作的连载历史。游戏的整体改变不大，只是做了一些细节调整。可选择的势力仍然是四方，不过增加了与 2P 对战的功能，两人在同一张地图上布兵对战，有点像下棋的感觉，战棋类游戏估计就是这个意思吧。

虽然只是简单的改进版本，但是游戏有不少地方仍然让我们看到了制作商的用心。机体移动到特殊建筑物的时候会出现占领的提示，这方便了玩家对特殊地点的认识和记忆。电脑的思考时间也大大缩短，增加了游戏的流畅性。开场动画虽然没有一代那样生动，但照样能够体现出系列的风格。游戏在关卡和兵种的初始设定上更为合理，不会出现前作老找不到交战点的情况。





SD高达－卡扎邦战士 3 英雄战记

第三部作品于 1990 年发售，副标题命名为“英雄战记”。其剧情也从0079“一年战争”一直延续到 Z 高达时代。从大地上屹立起来的第一台高达，到著名的达卡尔宣言发布。这一段时间内，高达的世界里涌现出了太多的英雄。而其中最为耀眼的人物，也是贯穿整个系列始终的两名英雄，无疑是阿姆罗和夏亚。有着截然不同的背景和立场，以及无法挣脱的宿命，为着各自的理想在奋斗。阿姆罗的成功在于其奠定了首台高达的天才驾驶员的地位，夏亚的成功则在于其杰出的人格魅力、卓越的指挥才能以及沉重的历史宿命。两人在 Z 高达时代的联手，曾一度被誉为系列的绝唱。





不知不觉扯得有些远，接下来说说游戏本身。首先，游戏中的主要人物脸谱经过了重新绘制，在不失去系列原汁原味的前提下变得更加 Q 了，相应的特殊剧情和场景介绍对话中，这些 Q 版头像的登场确实是能给人留下很深的印象。场景的绘制也显得更为简练，敌我单元在地图上移动的距离和方向更为明确。键位配置方面，B 键可以调出快速选择机体的菜单，不用像以前那样一个个满地图找了。开始键可以调出快速存盘的菜单，而选择键则可以调出快速结束当前回合的选项，大大方便了玩家。



SD高达－卡扎邦战士 4 NEWTYPE 传说

这部作品在时隔前作一年后便发售了，可认为是前作的加强版本。其中新加的几个宇宙战场，却着实非常考验玩家的排兵部署。另还有一个较大的改变是新加入了一个战役模式，这无疑大大增加了游戏的耐玩度。



此外游戏还新增了三人同时游戏的功能，确切的说是加入了第三方势力，玩家可以控制任何一方或者是多方参战，思考难度加大是肯定的。战斗中菜单的选项也更多了，不熟悉日文的朋友只有慢慢摸索才能知道具体的含义，而执行了移动指令的时候有了详细显示的移动范围，这一点算是改动得非常直观。与敌兵交战的画面变为小队单元互相攻击，损失的单元不仅从数字上，而且从直接显示的人……本人来看，这应该是 FC 上系列最好的一作了。

SD高达－卡扎邦战士5 宇宙世纪之战

系列在FC上的收关之作，本应该是集大成之作，但事实上却并非如此。制作者将战场延伸到整个宇宙，而不是简单的机器人部队之间的战争，所以系统在变得更庞大的同时，也失去了其本身所积累下来的宝贵经验。老实说本人不大喜欢这部作品，FC的机能到了92年已经没有什么潜在的东西可以挖掘了，再想要通过它展现制作者的世界观未免显得有点捉襟见肘。





星球与星球之间、殖民地与殖民地之间的战争，以及各个独立部门的建设等等繁琐的设定，这已经不再是我们所熟悉的《SD高达战记》了，没有战斗的火花，没有英雄的灵光一现，将高达的世界观过多地倾注在模拟建设、势力对抗等宏观的因素上，再加上满屏复杂的日文（我想这应该是最主要的），相信很难吊起国内玩家的胃口。

SFC上的高达世纪

Super Nintendo Family Computer

1996年，当BANDAI看到会社内的一个小公司所开发的“《机战》系列”逐步稳定、热卖，便也开始对这一领域投入更多开发精力。利用其庞大而深厚的高达系列资源，发售一款正统高达的战棋游戏，未免不是一个好的提议。作为初次尝试，BANDAI在统一共用一个系统的基础上，于年内一口气发行了六个高达系列的战棋游戏。它们分别是“一年战争记”、“格利普斯战记”、“阿克西斯战记”、“巴比罗尼亚建国战记”、“萨斯卡尔战记”以及“殖民卫星格斗记”。玩家习惯将这几个游戏以“ABCDEF”的时间顺序命名，这六个游戏所包含的内容正是在高达系列历史的基础上进化而来。



BANDAI同时发行六个类似的游戏版本，其骗钱用心可想而知，不过对于高达FANS或者新手补习高达历史确是一个福音。因为这次的《高达世纪》与FC上那几作不同，每个剧本均遵照动画原作编写，虽然为了使游戏更为连贯，在有些细节部分增加了某些与史实有所出入的片断，不过重大的关键事件全部包括其中，非常经典。在了解剧情的前提下进行游戏，通关就显得轻而易举。下面给大家逐一介绍这六个版本的一些相关情报。

游戏系统方面创新首先是大本营系统的加入，战斗中敌我两军均有一个大本营需要保护，战场初期化时周围会自动配备防卫机。每关过版的条件除了传统的敌全灭（当然把敌战舰击坠即可）也可占领敌人大本营而通过，实现了不战而屈人之兵。另外战场中进入大本营还可以配置队伍编成、战舰搭载编成、机体进化以及战舰出击等。

战场中按住B键即可浏览地图，除了大本营可以看到，还会发现殖民地、楼房，过关时为我方占领时会累计获得资金。内政版面可以进行MS和战舰的生产，由于存在解体机体换钱的系统，建议把一些鸡肋的机体舍弃比较好。另外本作起就有了机体ACE制，而且将敌战舰击毁便可捕获战舰中的机体。

战斗方面，本系列游戏采用了高HP设定，因此不必担心一下被击坠。不过加入的米诺夫斯基粒子系统必须要注意，不同地形的粒子浓度大不相同。当把机体放入陨石堆里基本上就处于无敌状态了，而当敌人埋伏在陨石堆中恐怕也只有把它们引出来打才行。此外，某些机体拥有ダミ－特技，效果为一回合内使用机周围一定范围内米诺夫斯基粒子散布，使得敌人不会攻击我军，近战濒死时候可以考虑使用。

比较遗憾的是游戏并没有驾驶员的设定，当然也就没有了战斗剧情……与后来的系列不同的是，本系列存有2P对战模式，战略性比较强的《SD高达世纪》双人对战应比人机对战有意思得多吧，各位可以尝试。

SD高达世纪A 一年战争记

地球过度膨胀的人口迫使人们开始移居宇宙，于是产生了宇宙纪年，也就是简称为UC的时间记载形式。UC0079年，当时人类移居宇宙已经过了大半个世纪。位于地球最远端的宇宙殖民卫星SIDE 3宣布独立，以独立领袖的家族名义成立吉恩独立公国。并以此为由向地球挑起独立战争，向多个殖民卫星发动奇袭，进而直接挑战地球联邦军。战争过程中，大量被禁止的武器投入使用，双方军队及被卷入战争的平民死亡总数达到30亿，加上殖民卫星坠落之地球引起大规模气候异常变化，人类遭受了史无前例的浩劫。由于战争于UC0080年双方签署停战协议而宣告结束，历史上将这场战争称为“一年战争”。

在这场战争中主导整个战局关键性战役的，是一群有着天才般作战能力和指挥才能的少年。联邦军疏于防范及久不操练的军队之所以能够频频逆转战局，靠的是一台名叫高达的作战机体，高达整个系列的历史也由此拉开了序幕。

虽然游戏命名为“一年战争记”，而实际上所包含的内容远远不止那一年内的高达故事，而是连后期的两部高达系列：0080口袋中的战争、0083星尘的回忆一并收入其中。我们也因此在游戏中能够用到像阿历克斯、GP系列这样的强力高达。不过游戏的关卡只有5关，通关之后新增5个加强的关卡，即便这样也着实是少了点。

从这一作的很多方面，我们不难看到《高达世纪》的基本形态已经初步确立。而且，其偷师《机战》的倾向也十分明显，无论是战斗画面中各种数值的摆设、战斗切换的方式、武器选择的菜单，就连地图移动的感觉都和“《机战》系列”如出一辙，看来BANDAI是下了决心要利用高达的题材好好赚一笔。

SD高达世纪B 格利普斯战记



时值UC0087年，经历了几年和平重建时期的人类再次受到来自自身的威胁。自UC0083年那次浩劫之后，吉恩的残党已经基本被肃清。地球联邦军内部预感到未知势力的恐怖，在准将加米托夫的号召下，成立了一个以军人为核心的组织，名为提坦斯。提坦斯对一切反联邦的组织和行为都采取严厉镇压的态度，一如既往的利用其高压政策残暴的统治着其势力下的人民。这种状态下终于引发了平民的暴动，而由此产生的镇压惨剧直接推动了一个新组织的成立，那就是反地球联邦组织，简称AEUG（奥古）。



奥古的壮大，依靠的是一位名叫科特罗大尉的神秘人士强大的号召力及凝聚力，以及一名名叫卡缪的天才少年机师。提坦斯和奥古的对立，由各种因素积累下来的仇恨逐渐演变到不可调和的地步。双方的实力也逐渐壮大，战争的规模和惨烈程度也随之升级。最后，来自吉恩方面的介入，使得战争画上了不完美的句号，三股势力的乱斗最终没有赢家，战士们不可违背的宿命为这场悲剧的草草收场带来了太多的忧伤，人们也由此看到了时代的眼泪。



用五话剧情来结束Z高达的整个故事显然不够，但游戏毕竟是游戏，几处点睛之笔已经足以诠释整个故事的框架。本作相对于前作来说并没有太大的改进，一些机体增加了可以让地方在一回合内不攻击己方的指令（散布米诺斯基粒子……），另外机体在母舰中出击的时候也不再需要一架一架反复选择了。而在关卡和模式方面，并没有太大的改变。

SD高达世纪C 阿克西斯战记

UC0088年提坦斯一部分残存的势力组成以青年士官为核心成立了一个临时组织，并且以新迪赛斯之名发动叛乱。地球联邦军随即组建阿尔法小队前往讨伐。提坦斯动乱被镇压，然而来自阿克西斯的新吉恩势力渐渐壮大，并策划新一轮的对地球攻势。新吉恩军以殖民卫星坠落作为威胁，强占殖民卫星SIDE 3。眼看新吉恩势力渐渐扩大，其内部却发生了内乱，究其原因还是新吉恩的领导人哈曼身为女性无法得到部下的充分认可。



而此时奥古已经找到了一名天才少年作为后期对抗新吉恩的王牌机师，他就是ZZ高达的主角捷多。新一轮的宇宙战争由新吉恩和奥古担当主角，最后，捷多与哈曼最后的对决结束了这场现旷日持久的动乱。

本人对ZZ高达这段历史了解得不是很深，当初看动画的时候还由于剧情偏向于搞笑一类没有好好看完，所以无法对剧情有更深一步的了解。不过其中的几个主要人物的性格及实力还是在《机战》中得以多次接触。NEWTYPE这个名词（指的是具备超强作战预知能力的新人类）在本作中被泛用了，普通人和NEWTYPE之间的差距变得太明显，这也是本人不怎么喜欢该作的原因之一吧。



SD高达世纪D 巴比罗尼亚建国战记

UC0093年，完全掌握新吉恩统治权的夏亚于阿克西斯向地球联邦军宣战，同时开始策划全面灭绝地球住民的恐怖作战计划。地球联邦派遣由布莱德舰长统帅的朗德贝尔精锐作战部队前往前线，与夏亚的新吉恩军对抗，而朗德贝尔里面还有著名的王牌高达机师阿姆罗，其与夏亚之间的复杂关系成为了系列不变的焦点。

◀游戏编年史 EMU ZONE▶

夏亚用多变的计划成功地将小行星阿克西斯推向地球，眼看地球上的住民就将面临灭顶之灾之时，阿姆罗联合了所有宇宙中热爱和平的人们的灵魂，化成奇迹般的力量，将破碎为两半的阿克西斯小行星推离了地球的轨道，地球也再一次得救。夏亚这个悲剧性的人物，也终于结束了其动荡的一生……

由于本作是基于机动战士高达-夏亚的逆袭原作之上的，而相应的原作情节并没有多长，所以总共只占了3个章节的内容。而剩下的两关则是留给另一段高达剧情的，那就是机动战士高达F91，这同样是一部简短的高达历史，发生在距离夏亚的逆袭三年后的0096年，相信很多高达迷都应该比较清楚其中的细节了。

无论是夏亚的逆袭还是F91，其中的机体设计都是高达系列中较为受欢迎的，这也是游戏中的亮点之一。

SD高达世纪E 萨斯卡尔战记

UC0140年，由于地球联邦政府的腐朽，地球再度处于危机当中，殖民卫星的日益兴盛促成了独立运动的抬头，各殖民卫星间因经济贸易的不均衡引起的争端逐渐明朗化，宇宙的秩序再度变得混乱。UC0145年，由何塞领导的党羽拥立女性思想家玛莉亚建立萨斯卡尔帝国，并以建立新秩序为名，向地球联邦大肆宣战。久疏战阵的地球联邦军很快败下阵来，之后只能由一群自发组织的人士，集结了多方的精英以及民间的志愿者，成立了利加军事同盟，籍此守护地球的安危。



V 高达便是在这种背景下诞生的，机师少年乌索与伙伴们一次又一次的抵挡住了来自地球之外的侵略者，他们的努力终于让地球这块绿色的土地没有再次遭受更多的创伤。

V高达的“V”代表着胜利，所以也有人将V高达称为胜利高达。V高达所走的还是初代0079 的经典路线，很多人将 F91 之后的高达历史不算作高达正史，不过 V 高达的整体剧情还是比较成功的，代表着纯洁善良力量之源的光之翼更是系列中不可多得的壮观景象。

SD 高达世纪 F 殖民卫星格斗记

随着外太空移民体制的确立，人类的纪元也进入了未来世纪（简称 F.C）。新纪元的到来以及新制度的确立给人们带来了无限的希望。各国间达成的战争废止协议，使得像宇宙世纪时那种惨烈的行星之间爆发的战争已经不再出现。然而这一协议的背景是建立在一个名为高达格斗大会的基础上的，通过每四年一次的格斗大会选举出最终的获胜者。胜利一方所代表的国家将获得所有同盟国的盟主资格。

FC0060 年，第 13 届高达格斗大会即将开始，一位名叫多蒙的新日本少年，为了把自己的父亲从冰冻刑中解放出来，而前往参加了高达格斗大会。其间各种野心家阴谋家为了各自的目的多方阻挠，多蒙在已故的哥哥乔治的激励下，师傅东方不败的点化下，以及恋人玲、来自世界各地的朋友的亲情友情支持下，终于战胜了自我打败了罪恶的根源——恶魔高达，获得了最终的胜利。

1994 年，为了庆祝高达系列诞生 15 周年，BANDAI推出了这部极具视觉冲击力的 G 高达。热血与激情充斥着整个 G 高达系列，像圣斗士般爆发的小宇宙，男人之间一对一的对决，折射出这部高达作品另类的光彩。历来的高达游戏设定中，多蒙都是一个中上级的厉害角色，也足以看出创作者及 BANDAI 对这部作品的重视程度。



由于 SFC 上的六部作品采用的游戏系统基本没有什么变化，所以也就没有过多地介绍。下次有机会会给大家介绍 PS 等次世代机种上面的 SD 高达 G 世纪系列，相信那些游戏也绝对是高达 FANS 的最爱吧。

动态修改之说明 菜鸟入门篇

文/[illegible]
责编/Cotolo

游戏修改能在一定程度上使游戏玩得更轻松或者说能玩出新鲜的感觉，所以一直以来很多玩家都沉迷其中。本文将为一些在这方面尚未入门的玩家进行一个简单的教学，对于老鸟们而言则尽可跳过 ^^。现今的游戏修改工具种类繁多，本文以 GAME MASTER 8（GM8）为例讲解。

修改类别

一．经验值的修改。这也是最简单的修改方式，主要分为以下两种情况。

1. 有总经验和下次升级需要经验两种经验值。一般来说都是查找总经验值就能找到，当然也有查找下次升级经验的。

2. 就是不显示经验值，一般都是以经验槽表示。这个比较麻烦点，最典型的就是《梦幻模拟战》以及《圣女之歌 2》。关于这个下面会提到具体怎么修改。

二．道具的修改。这个就是大家问得比较普遍的。一般来是很多游戏都没有全道具修改的代码，主要是太多了，要输入那么多代码也麻烦。这样的话自己动手修改是来的最快的。道具修改有以下两种情况。

1. 道具替换法之道具有数量显示的。也就是说可以直接查找到这个道具的地址，同查经验值方法一样，这个时候在数量前面的代码就是你查找物品的代码（要注意的是，有些物品代码是00），例如查找出来代码为“89 03”，“03”是你找到道具数量，那么“89”就是道具代码，修改为其他的代码，再返回游戏就可以发现变化。

2. 道具添加法之道具有数量显示的。方法基本和上面是一样的，不同的是你要找到所有现在拥有物品的代码位置，然后在空白处添加想要的物品代码和数量即可。例如我目前有两个物品，查找到一个物品的代码，然后对照个数找到另一个道具的位置（一般来说都在一起），然后观察道具位置前后是否有空白处，再按照你查到的道具排列方式输入新道具代码和数量。

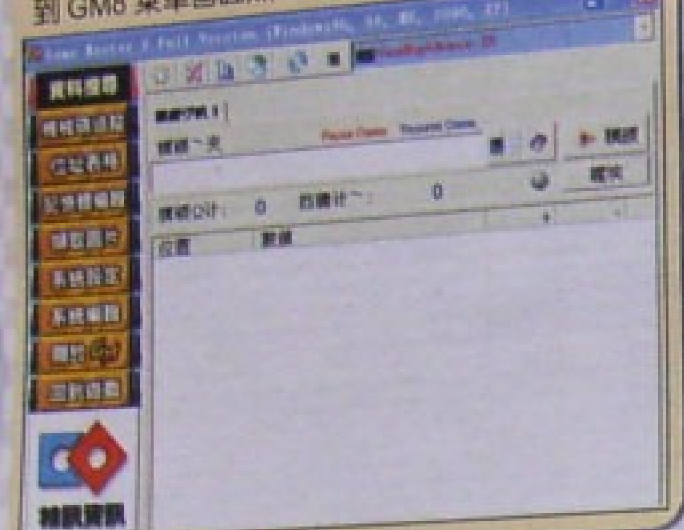
动态修改基本经验实例

1 以 GBA 游戏《火焰纹章 圣魔光石》修改为例。首先，用模拟器 VBA 运行游戏，等待进入战场，之后打开 GM8，并返回到游戏中，现在我们就可以开始动手修改了。

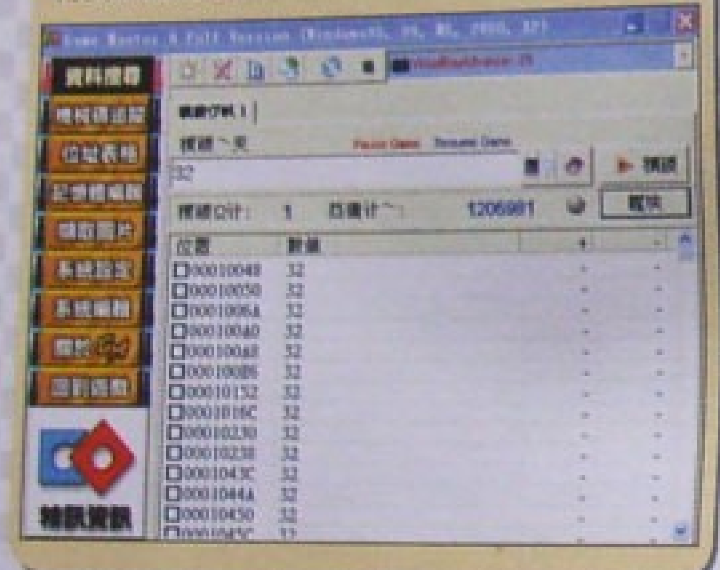




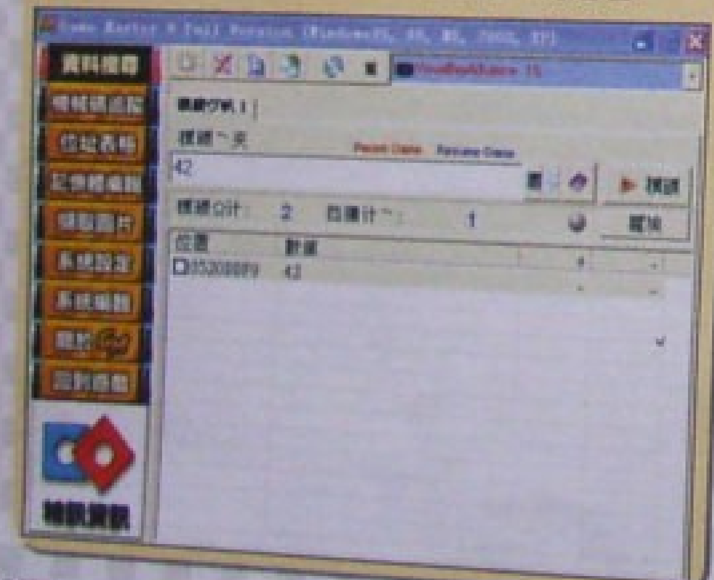
2 以主角艾瑞可的 EXP 为例，做最简单的修改。先在游戏的时候按 Ctrl+F12，跳出游戏，回到 GM8 菜单画面点“回到游戏”。



4 继续 Ctrl+F12 回到 GM8 画面查找“32”，得到地址之后回到游戏中继续游戏。



6 Ctrl+F12 回到 GM8 画面，继续刚才的任务查找现在的经验值“42”，得到唯一的地址。

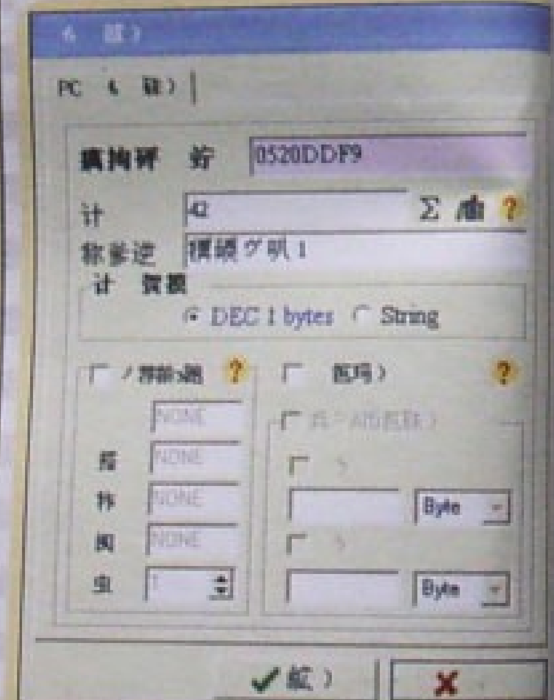




3 用艾瑞可攻击敌人，获得经验值 32 点。

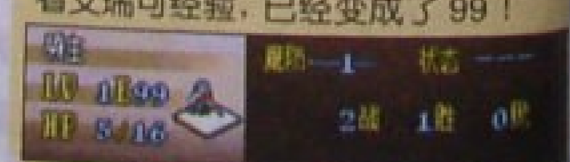


5 等艾瑞可的经验在发生变化时如图由原来“32”变为“42”。



7 双击下面的“0520DDF9”进入以下画面。

8 把“42”数字改成你想要的数字然后选绿勾“确定”就可以了（这里以 99 为例）。改好后回到游戏，再看艾瑞可经验，已经变成了 99！



根据这个原理，还可以对数字类型的其他能力进行修改，比如此游戏的 HP、力量、技术、速度等等，金钱也一样。值得注意的是，有的时候两次查找可能找不到唯一的地址，大家需要反复多查几次，等剩下两、三个地址的时候就可以一个个去试，便可找到正确的地址。

动态修改特殊经验实例



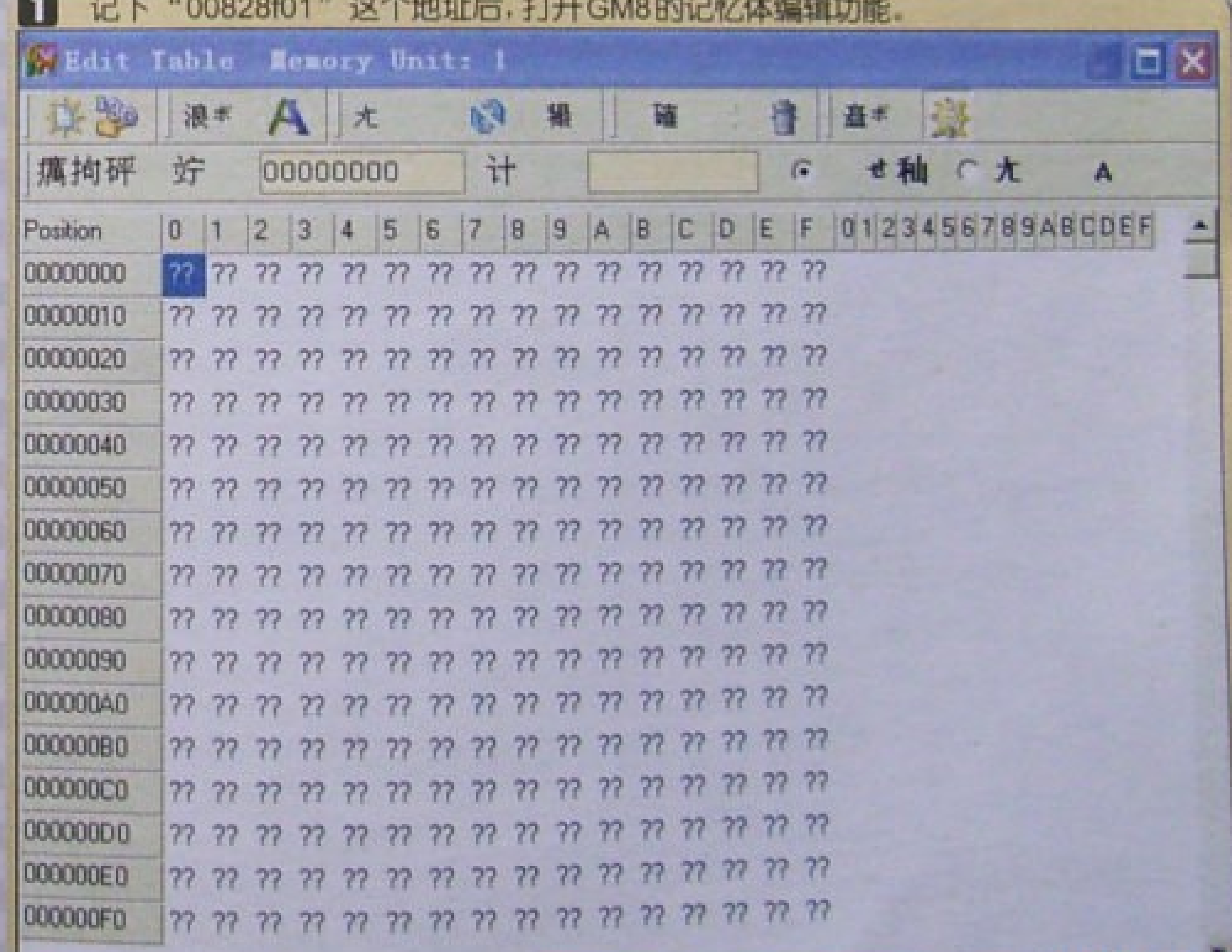
先说第一种情况的，这类情况以机战为主。这里以 GBA《机战 OG2》为例。首先还是用 VBA 模拟器打开机战游戏，然后打开 GM8。进入游戏后，同样 Ctrl+F12 回到 GM8 操作菜单，再次回到游戏。打开查看人物属性画面，我们可以得到两个经验值数据，一个是经验值（就是总经验值）还有一个是 NEXT（就是下次升级需要的经验），如果我们去查 NEXT 这个经验的话，是会无功而返的。这个时候，我们需有把注意力放在总经验值上面。按照上一例子的步骤操作，就可以得到地址。

第二种情况，“《传说》系列”比较明显。具体过程我就不说了，只要区分开总经验值和下次升级经验就可以了。至于没有数字的经验值修改方法，具体实例还没整理好，今后再为大家讲解。

动态道具修改详细说明

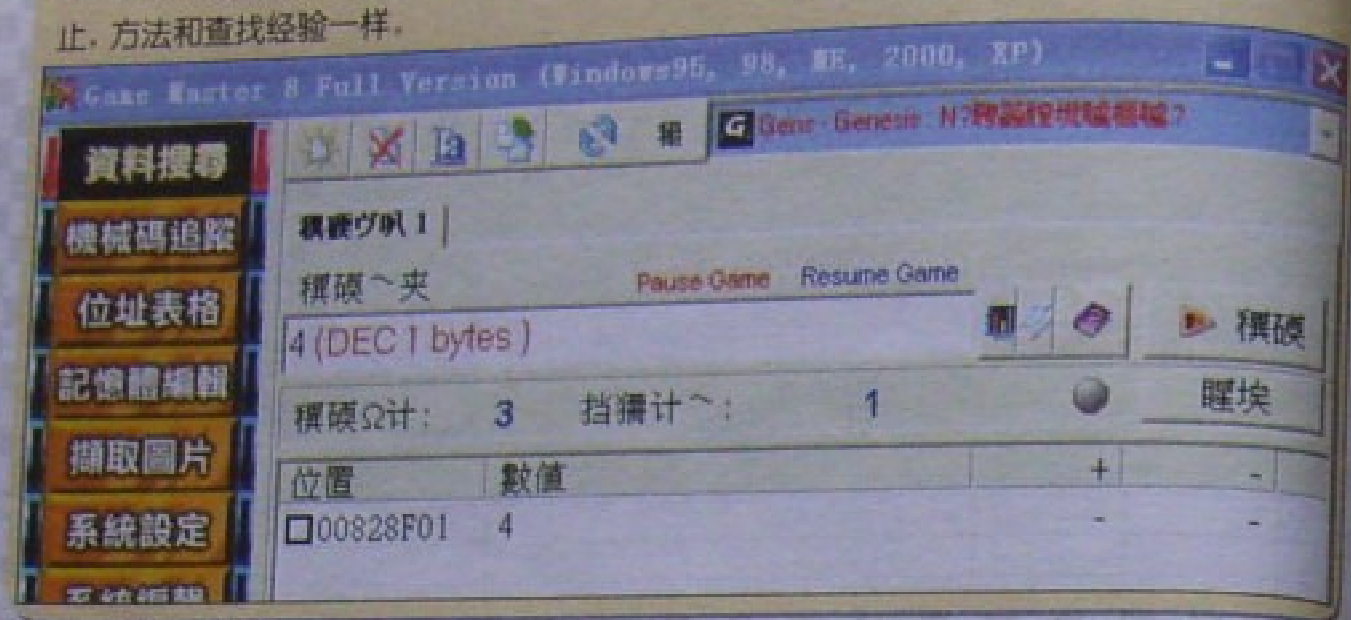
在做这个的修改之前，大家最好多熟悉一下经验，能力数字，金钱的修改。

1 记下“00828f01”这个地址后，打开 GM8 的记忆体编辑功能。



2011/2/11

2 我随便找了个游戏为例。还是一样，先打开游戏和 GM8，进入游戏后 Ctrl+F12 回到 GM8，再进入游戏，获得两个恢复药。GM8 查找“2”，然后回到游戏，去商店买一个恢复药，使恢复药变成“3”，GM8查找“3”，回游戏，继续买，继续查……直到得到准确地址为止，方法和查找经验一样。



3 把左上的“0000000”替换成“00828f01”，回车，得到如下地址。

Edit Table Memory Unit: 2

00828F01

Position	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
00828F00	00	04	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00
00828F10	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00
00828F20	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00
00828F30	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00
00828F40	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00
00828F50	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00

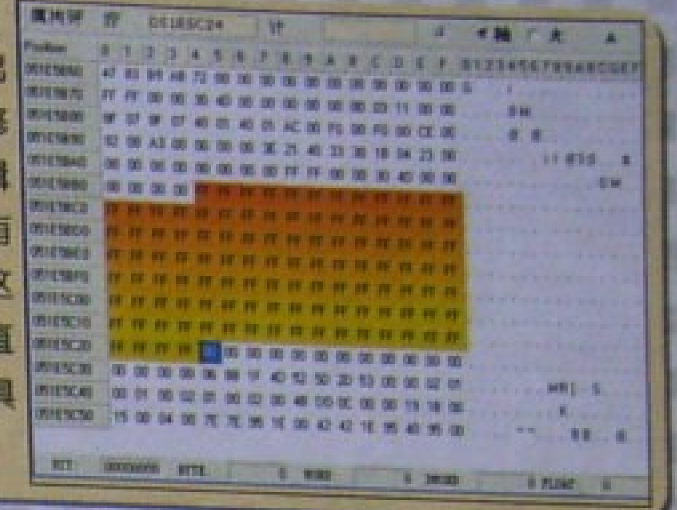
4 图中带色的“04”就是道具的数量，前面的“00”部分就是道具代码了，表示这个游戏中恢复药的代码就是“00”，把“00”换成“01”就可改变道具成为新的道具（注：道具代码是 16 位的，关于 16 位详见下文的 16 位说明）。

而相对的新道具的添加，就需要获得两个道具后，查看道具排列的方式，比如这个游戏的排列方式是两个字节，那么我需要新添加 02 这个道具 5 个的话，就需要如此修改“00 04 02 00 05”，如果是3个字节的话，就应该是“00 04 00 00 05 00”或者是“00 00 04 00 00 05”，基本上就这样，4 个字节的话往后推就是了。

由于没找到合适的游戏来修改道具，所以图示少了点，不过相信对上面修改比较熟练了的玩家都能看明白。

下面再说一个特殊的道具修改方法，这个特殊的游戏就是“《换装迷宫》系列”，这里我们以 GBA《换装 2》为例。

1 还是和前面的一样 GM8 查找道具地址。（注：道具有点特殊，不容易查到，这里给出一个地址是 VBA1.6A 版本模拟器 +GM8 修改查到的“051E5BB4”）还是用记忆体编辑功能，这个时候大家可以看到，道具周边没有任何可以称的上是道具代码的字节。其实，这是由于该游戏道具的特殊，其实你只要一直全打“FF FF FF…………”，就能获得全道具（如图带颜色的“FF”）。



2 回到游戏看看，发现所有道具都有了。说明一下，也就是说一个字节“FF”就代表了两个道具。我们知道《换装 2》里道具数量的最大限制为 15 个，所以无论怎么改都突破不了 15。至于道具代码，一般都是事先就排列好的。在“00 00 00”位置打上“FF”就能获得两个新道具 15 个，不同的“00”对应不同的道具（注：不要打得太多了，超出的话有什么后果我都还没试……）。

Eアクアマント	15
Eエメラルドリング	15
Eエルヴンブーツ	15
Eクローナシンボル	15
Eサンダーマント	15
Eジェットブーツ	15

×アースブレイド	15
×アーチュのリボン	15
×アイフリードハット	15
×あじむしゃのあかし	15
×アンクベレット	15
×ヴォーパルソード	15

关于 16 位的详细解说

“16位”的意思就是每到 16 就进一位，比如我们经常看到游戏里用的到什么 HP、力量、金钱这些就是 10 位的，每到 10 就进一位，16 位也同理。而 16 位的 9 以后是怎么表示的呢？这里我列 1-15 的表示大家看看，以后的都一样：1、2、3、4、5、6、7、8、9、A、B、C、D、E、F，在 16 位进的时候 10 进的 10 等于 16 位进的 A，同样 10 位的 15 等于 16 位的 F。16 位继续下去就是 10、11、12……和 10 位一样，但是相同的到了 19，下一个就应该是 1A 了，以此类推。

而游戏中用记忆体编辑功能的时候，里面的全部数据都是 16 位的。相对的，在修改的时候就需要把自己想修改的数字转换成 16 位，例如《换装 2》，我们需要全道具 15 个，那么在游戏内 10 位 15 等于现在记忆体编辑里面的 16 位 F。

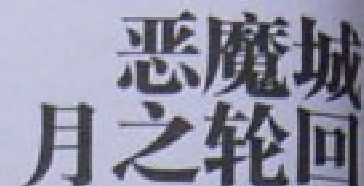
明白了以上这些之后，那么 16 位的计算就不难了，转换 10 位计算后再转回去就行，或者用计算器直接开 16 位计算。至于这个，大家的电脑里都有，就在开始→程序→附件里面。

本次就说到这里，下次将为大家列举更多的特殊道具的修改和机战机……

文/月光疾风
责编/Taka

GBA精彩录像赏析

这次给大家带来的三款 GBA 录像分别是《龙珠大冒险》、《恶魔城 月之轮回》以及《洛克人 Zero 4》，录像都是国外的顶尖高手所打出来，而且在目前的游戏圈中也都属热门讨论录像之列，希望通过这次交流大家可以互相提高，相互取经。我们也希望今次这个栏目的再次复归，能够为那些正在或者想要打出属于自己的高水平录像的玩家提供学习和交流的平台。

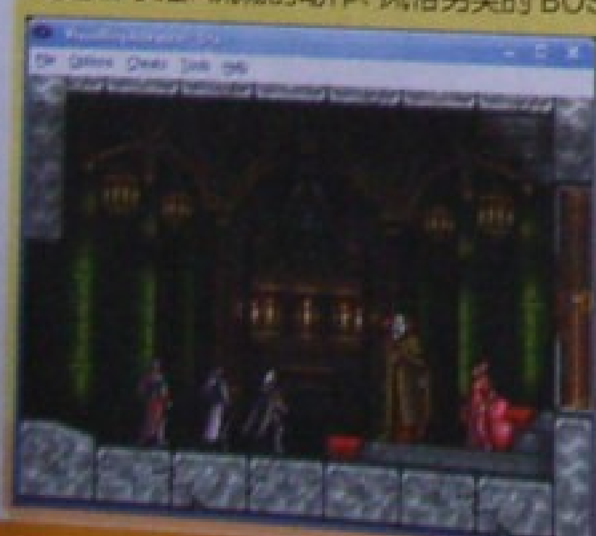


主机类型	GBA
游戏名称	Castlevania: Circle of the Moon
中文名称	恶魔城：月之轮回
游戏版本	美版
录像类型	一命快速通关
备注说明	无
模拟器版本	VBA-Recording 15
录像发布	2005-04-17
录像作者	Mike Lastovica
录像时间	23:43
重录次数	19296
精彩程度	9



游戏简介

恶魔城首度登上 GBA 平台，风格酷似《月下夜想曲》。游戏中加入了卡片 DDS 等许多新要素，令整个游戏变得非常好玩。千万别小看《恶魔城 月之轮回》这个掌机游戏，其无论是游戏画面或是内容都大有看头。首先游戏画面发挥 GBA 强力的 2D 效能，逼近当年 SFC 的画面水准，流畅的动作、风格另类的 BOSS 角色、多层卷轴、半透明、放大缩小回转等等都设定得非常完美。这次玩家挑战的魔王依旧是吸血伯爵德古拉，不过与过去不同的是主角又换人了。本作以两位拜师学艺的师兄弟为主轴，他们与师父前往城堡封印德古拉伯爵，反遭伯爵攻击，师父也因此被捕，为了解救恩师，两人开始进行城堡历险。





录像说明

从录像中可以看出 Mike Lastovica 几乎是跑完游戏全程的，除了开始用了一下鞭子之外，后面整个过程都是靠身体“撞”过去。尽管录像显得有些枯燥和公式化，但是以作者是从快速通关这个出发点来看还是可以谅解的。看似简单的录像却发现作者重录次数达到了 19296 次，其中的原因我们不得而知，但我们或许可以从通关时间上面找到一些答案。





DSS 卡片的组合方式及效果

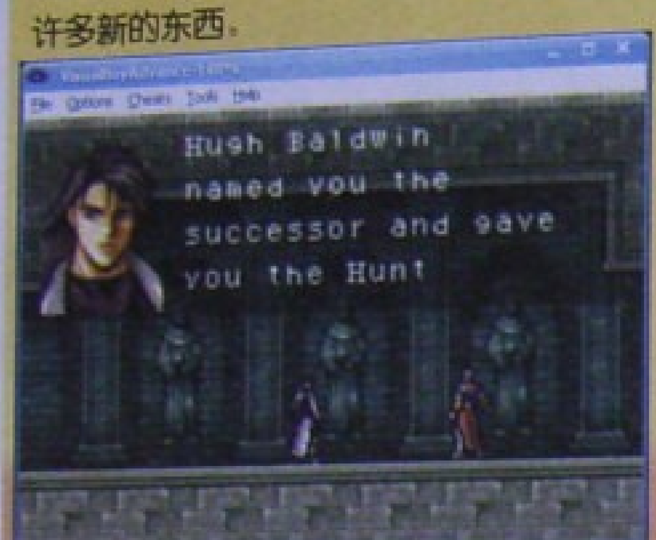


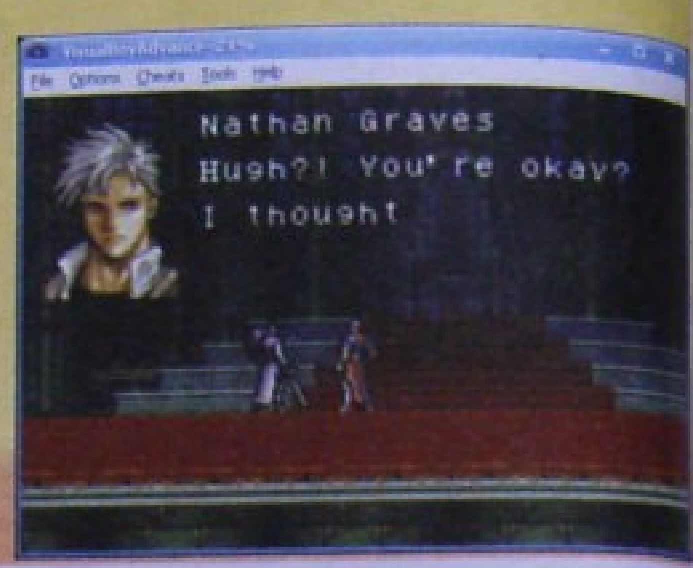
整个录像 Mike Lastovica 所追求的是用最快的速度通关，因此有很多卡片和道具都没有得到。不过 Mike Lastovica 基本上只用了其中两种卡片组合就将整个游戏快速玩通，而且是一命不损。第一组是“Pluto + Griffon”，这个可以使主角的奔跑速度提高两倍，这不仅可以大大加快游戏进度，而且还可以快速到达作者想要到达的地方。另一组卡片就是“Pluto + Black Dog”，这种组合对付 BOSS 尤为奏效：在变身为骷髅之后只需丢几根巨型骨头就可以将 BOSS 折磨致死，而自身的 LEVEL 也可得以增长，真是一举两得。不过通常情况下只能丢出小骨头，而那种丢大骨头的几率却很小，但 Mike Lastovica 却能次次丢出大骨头，这就不得不让人佩服了。看来他熟练把握机会的能力确实值得我们去研究和学习。



关于卡片中的BUG

通过录像我们可以观察到 Mike Lastovica 经常是选中一张卡片之后再去选择一张空的卡片进行组合，但是却能出现搭配后的效果。这是因为作者抓住了游戏中卡片系统的BUG：只要拥有其中一组卡片之后就可以使用你所拥有的任一单张卡片。Mike Lastovica 还透露：你只需激活 DSS 并且在完全被激活之前又回到 DSS 菜单，然后选中一张你没有的卡片进行组合就会出现意想不到的效果。这个 BUG 玩家可以自己去试试，也许还会发现许多新的东西。





游戏中的小秘技

有一个小秘技可能很多朋友都知道，那就是关于斗技场最后两张卡片怎么骗到手。你第一次进入斗技场是否打到这两张独角兽和地狱犬卡都不要紧，只要先把斗技场所有的怪物打光，把光辉护甲拿到，这时你这两张卡片还没打到，而斗技场最后一扇门已经关闭，你就可以离出口三格半主角的身体距离滑铲出去，铲出去的时候你就会被夹在当中，这时你千万别再铲出去（这点很关键，因为你铲出去就铲不进来了，必许重打一遍斗技场了），要往回铲，在铲到斗技场内，这样你会发现斗技场的门又打开了，你就可以进去骗这两张最后的卡片了。如果还骗不到话，就重复几次吧，只要记住进去的时候门都是打开的，从尾打到头都没关系，很奏效的。

作者的录像随笔

看过录像我们可以发现作者对于记忆点和地图理解得非常透彻，几乎没走什么冤枉路，这为他快速通关赢得了宝贵的时间。下面是 Mike Lastovica 通关后写的一些随笔，供大家参考参考。



1、我计算过所有的记忆点，虽然有些我并不使用，但这还是很有必要的。

2、利用超级速度穿过敌人比躲避敌人要快很多，不过有时候我也不得不跳过敌人或者使用滑铲，视当时的具体环境而定。



3、在我得到 Dash Boots 之前，滑铲是一种非常有效而且快速的前进方式。

4、在打到机械塔 1/2 处的 Golem Boss 之前，我必须正确地把握那些记忆点，而且也不能过多使用 Super Speed 以至于 MP 过早耗尽。因为要到达之后的教堂记忆点是段非常遥远的路程，我曾经测试过，如果那样做的话无论如何都到达不了。



5、在整个游戏过程中我没有得过任何道具，因为即使得到了我也没有额外的时间去装备它，我的目标是快速过关。

6、令人有些遗憾的是，我在奔跑的过程中没发现有 MP 补充剂的那个地方，因为它可能在某个敌人的身上，而我却没有时间去打出来。

龙珠大冒险

主机类型	GBA
游戏名称	Dragon Ball: Advance Adventure
中文名称	龙珠大冒险
游戏版本	日版
录像类型	一命快速通关
备注说明	无
模拟器版本	VBA-Recording 15
录像发布	2004-06-10
录像作者	L.V
录像时间	44:34
重录次数	11561
精彩程度	10



游戏介绍

《龙珠大冒险》取材自漫画原作初期的故事，讲述小时候的悟空与布尔玛相遇，寻找七颗龙珠的冒险故事为情节主线，并投入龟仙人门下，参与天下第一武道大会，最后以打败短笛大魔王为终结。游戏的故事流程完全依照原作，玩家操作悟空在一个个根据动漫原作改编的经典关卡中冒险，这些关卡包括荒野、乐平的家、皮拉夫的城堡、玛斯尔塔等地，不同的关卡玩法也各不相同。游戏以图文方式来描述故事的进展，并将原作中的各种动作场面改编为游戏内容，并由动画片中的原声优来继续为小悟空和小林配音。游戏由三种模式





所构成，分别为横向卷轴的动作游戏模式，一对一的对战格斗模式，以及乘坐筋斗云于空中作战的空战模式。我想，有以前《七龙珠》的超强人气影响作为前提，这款游戏绝对值得玩家一玩。

录像说明

当看了这款游戏的通关录像后，我确实为录像的精彩程度咋舌，录像当中的精彩连续技层出不穷，几乎招招命中敌人。99Hits 的连续技在作者手中如同家常便饭，让人看得眼花缭乱。最终通关达到 32074970 的高分也足以让人俯首称臣，这其中应该不少依靠连续技的加分。当然，风光的背后伴随着的肯定是辛勤的汗水。从重录次数可以看出作者是花了相当大的功夫，力求达到最完美。录像过程显示作者对每一关的地形都非常熟悉，而且敌兵什么时候在什么地点出现以及采取什么攻击方式等，他都掌握得一清二楚。L.V. 把这款游戏玩熟到何种程度，当中经历的艰辛和所用的时间都是我们很难想象的。





人物的选择和主要打法

《龙珠大冒险》的故事过关模式只有小悟空一个角色可供选择（只有通关之后才可以出现其他角色和模式）。这在一定程度上限制了玩家在其他角色上的自由发挥，不过这也并没有降低游戏的精彩程度，在游戏的其他模式中你也可以选到心仪的角色于天下第一武道会中一较高低。小悟空在游戏中的主要攻击方式是拳、脚和金箍棒，“快速”攻击是一种非常有用的方式，即使你改变了方向也能以同样的速度和力度打击敌人。只要你的手够快，时机掌握得恰当，那些疯狂刺激的连续技绝对会让你大呼过瘾。作者普遍采用的打法就是等到敌人逐一出现之后用连续技一起歼灭，只要连上之后敌人就很难有还手之力了，这不仅节约了很多时间，同时也会得到很高的加分。另外，作者在用连续技攻击的时候还不忘记利用金箍棒将敌人射出来的子弹一一挡回去，这是游戏过程中滴血未失的关键。





与时间赛跑

看过录像之后可以明显地发现“奔跑”是作者的主要过关方式，因为连续的奔跑并且连续手肘攻击可以快速消灭敌兵。为了抢时间，作者必须把每一关的路线和跳跃点都记得非常熟。比如在火焰山那关，小悟空被铁球追赶的同时前面又遇到很多障碍，作者把在哪个点起跳、在哪个障碍打碎第几块石头都掌握得十分恰当，这为他快速通过赢得了许多时间。在游戏过程中有很多该得的物品作者都无暇顾及，因为那些东西在之后也几乎用不上。不过，在奔跑的时候还是得提防敌人突然放出的冷枪，对此如果作者没有超强的反应能力，“一命快速通关”也将成为一句空话。





关于与各关 BOSS 的对决

看过录像之后大家都会有这样一种感觉：为什么每关 BOSS 在录像中给人感觉弱了很多，被作者打得根本没有还手之力，而轮到自己打时却发现那些 BOSS 还是比较难对付的。虽然不排除作者经过反复录制才得到这些精彩的片断，但是不可否认的是，如果作者没有扎实的功底恐怕也很难打出那些恐怖的连续技。在与 BOSS 决斗时，作者用得最多的就是“下潜式斜踢”，这个是最快速的攻击方式，但每一脚的发出延时大概有 6 帧，如果使用这招一旦没有连接上或者如果没有连续击中 BOSS 的话就会比较麻烦。在一组连续技中将 BOSS 解决掉，这种被作者称为“无限下潜式斜踢一招毙命”，不过这种连续技要求手要非常快，出招不能虚，操之过急都会造成前功尽弃。





游戏中的小花絮

《龙珠大冒险》是漫画的真实再现，当中免不了会有些搞笑的场景出现，比如说小悟空在空中将敌人打下来的时候还可以借助尾巴的旋转来减速；敌人受到攻击之后眼珠子爆出来；小悟空在站立不动时按方向键的上会做出敬礼的动作；桃白白正好相反，按下键会跪地求饶；怪兽基兰也会飞，不过看起来笨重多了，唯一遗憾的是它的怪兽口香糖这招没有再现……顺便补充一下小悟空在过关时的隐藏大招：平常按 L 键是如意棒回转攻击，耗 1 格气槽，按 R 键是神龟冲击波，不耗气槽。如果在按住 R 键不松蓄力然后再按 L 键，小悟空就会冲向敌人使用乱舞技，一次耗 1 格气槽（并且还会根据你蓄力的长短决定乱舞最后的冲击波的威力，如果你蓄满 4 格气，那么最后的冲击波就是 4 格的威力），威力极高，是对付 BOSS 的强有力绝招！



Rockman Zero 4

主机类型	GBA
游戏名称	Rockman Zero 4
中文名称	洛克人 Zero 4
游戏版本	日版
录像类型	一命快速通关
备注说明	无
模拟器版本	VBA-Recording 15
录像发布	2005-08-29
录像作者	Frederic G
录像时间	41:27
重录次数	12501
精彩程度	9.5



游戏简介

“《洛克人》系列”是CAPCOM最重要的游戏系列之一，销量仅次于《生化危机》和《街头霸王》，从 1987 年诞生至今已经推出了 60 多款游戏。诞生在 GBA 平台上的《洛克人 Zero》是较为传统的横卷轴平台动作游戏。《洛克人 Zero 4》是以“ZERO”为主角的系列最新作。本作是采用了前作的游戏引擎，画面基本保持不变。追加了全新的“气候变化系统”，玩家在各个不同关卡战斗时，随着时间的流逝会看到场景出现“晴朗”、“雷雨”、“降雪”等气候，而难度也会随之改变。除了气候上的变化外，《洛克人ZERO 4》还新增了“武器夺取系统”，可从敌人角色处夺取各种不同的武器，进而使用其进行攻击，而这也会是头目战致胜的关键。





录像说明

又是一个重录次数高达上万次的录像，对于《洛克人 ZERO 4》这样一款具有不小难度的游戏来说，Frederic G 能打出这样高水平的录像确实是很不容易。尽管录像仍有不小的提升空间，但是要想达到另一高度所付出的时间和耐心相对来说不是一般人都能承受的。

人物和武器的选择

《洛克人 ZERO 4》主角仍然是英姿飒爽的 ZERO，而武器方面作者则选择了光剑作为主要攻击装备。从整个录像过程来看，Frederic G 的选择是正确的，因为整个录像都在疾速奔跑中进行的，敌兵随时都可能突然出现，光剑绝对是近距离冲突中最理想的武器，在录像中我们可以看到 Frederic G 用剑攻击敌人的速度很快，而且都是一刀一个。如果选择火炮的话就不那么容易一击毙命，这样不仅会去血，而且还造成时间上的浪费。另外，拳套（ナックル）是《洛克人 ZERO 4》中的新武器。此武器来头不小，它可以用来抢夺敌兵的武器，在攻关时，用拳套击破敌人就会得到此敌人的特有武器。比如在第一关的汽车上，先从敌人那里抢夺到喷火枪，然后就可以烧掉卡车上的帆布，可以缩短因跳跃而浪费的过关时间。不过 Frederic G 却并没有这么做，可能是他觉得那样太麻烦了，直接跳过去还快些。拳套有时在版面攻关，BOSS 压制时也有奇效，比如 BOSS 的某个部分可以用拳套破坏，以此达到便捷、高效、低伤害地打倒 BOSS，可以取得良好的过关评价。拳套的另一大功能就是抓住游戏画面中诸如钢管绳索类的东西，借此跳跃到其他地方。这点作者也在录像中也体现得淋漓尽致。





合理把握跳跃和出招时机

一命快速通关讲究的就是一个"快"字，Frederic G 很多时候都是直接跳过敌人，这样会赢得很多宝贵时间。作者已经把哪个地方会出现跳跃点、多少敌兵以及敌兵什么时候开枪都研究得十分透彻。在录像中我们可以看到 Frederic G 在求快的同时失误也很少，特别是在一些高难度跳跃的地方，Frederic G 给我们诠释了什么叫真正的高手。比如在第四关的几个连续跳跃点，尽管过程不长，但是从那段令人眼花缭乱的飞速跳跃中，我们可以看到作者娴熟的操作手法和超强的反应能力。在保持疾速跳跃的同时还要躲避突然出现的障碍物以及敌人射出的子弹，这不得不让我佩服 Frederic G 如此高度集中的注意力。这要求每一步跳跃的时机都必须掌握得非常到位，一旦稍有闪失就得重新录制。另外，Frederic G 的出招时机也掌握得相当好，出早或者出晚都会给敌兵留下机会。因为是快速奔跑，有时候都是还未看见敌兵就已经出招了，等见到敌人的时候已经是火光四溅的场景了，可见"提前预判"是Frederic G的拿手好戏。尽管刚才那些都不排除有重复录制的可能，但在我看来，扎实的基本功才是录像精彩的关键所在。







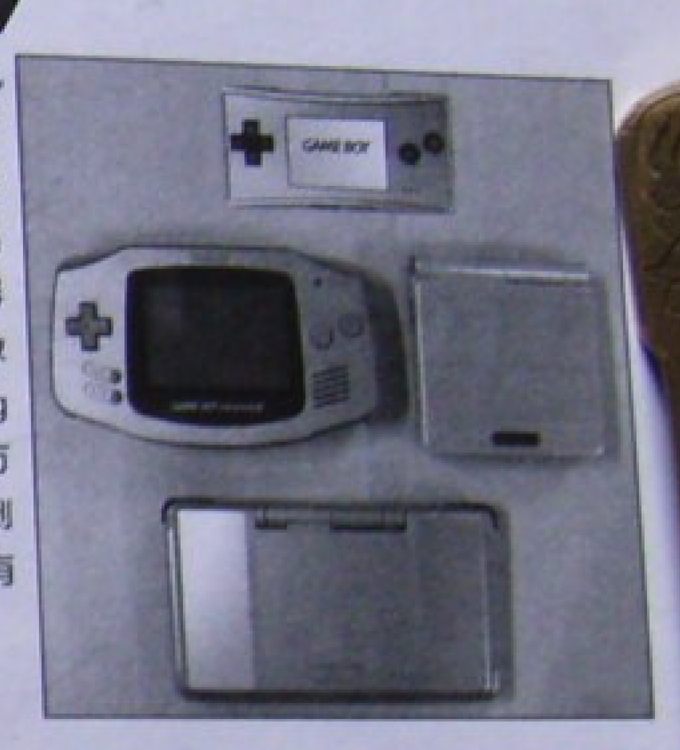
关于精灵系统

由于这是个快速通关录像，因此作者没有时间去升级精灵，但这是该游戏不得不涉及到的一个重要环节。与前几作不同，《洛克人 Zero 4》的唯一精灵是"拷贝精灵"，它能模仿包括护士（ナ－ス），野兽（アニマル），黑客（ハッカ－）三个派系共 21 个精灵的所有能力。精灵一共 7 级，每升一级都需要相应的 E 水晶（E クリスタス），E 水晶在击破敌人后可以得到，也可在版面中寻找到。精灵能力原则上可以全部使用，也就是 21 种，但每个派系只能使用一种能力，即便是高等级的能力也不向下包含。比如，使用了护士系的 LV4 能力，那么 LV3、Lv2、LV1 能力就不会起任何作用。想必当 Frederic G 升级完精灵之后定会事半功倍。

文/模拟地带创作室/月光岛风
责编/Taka

VBA RECORDING GBA模拟器录像解析使用教程

模拟器简介



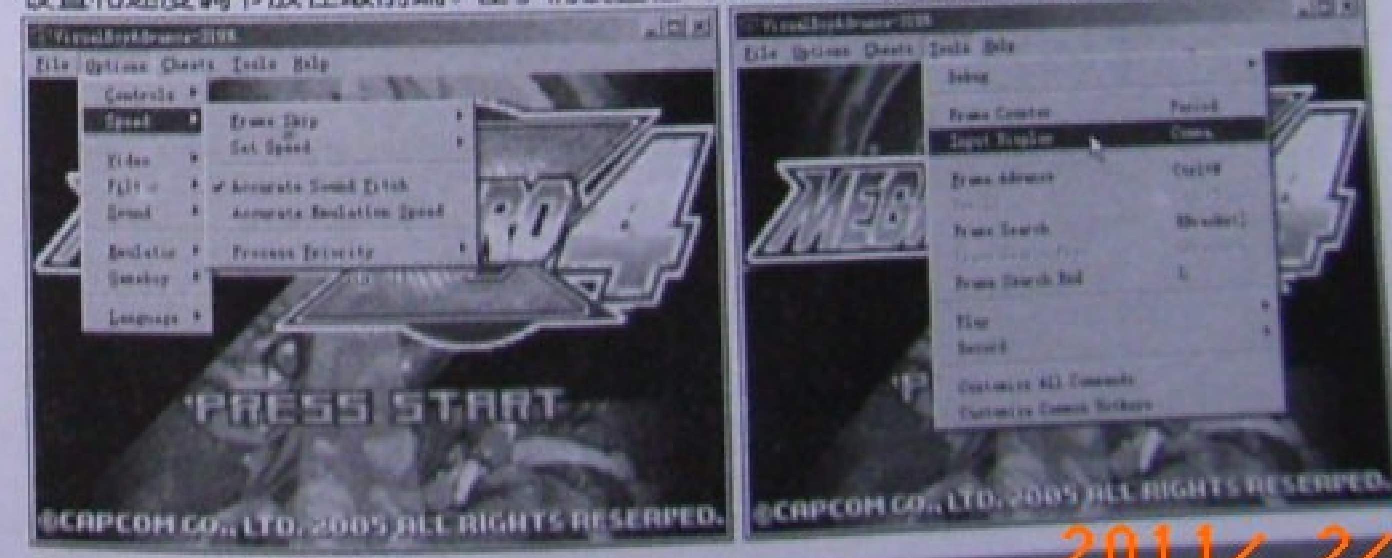
自从 VBA 官方公布模拟器的源代码之后，这个在模拟器录像方面做了大量强化而重新编译的非官方录像版本 VBA-Recording 便出现了，它是在官方 VBA 1.7.2 版本的源代码基础上修改得来，加入了众多实用的模拟器录像方面的功能，作者是著名的模拟器录像编译狂人 nitsuja。至今为止，VBA-Recording 一共发布了 15 个版本，在强化模拟器录像方面的同时，模拟器的稳定性和实用性也得到了很大的提高，增加了不少官方版本所没有的功能菜单。

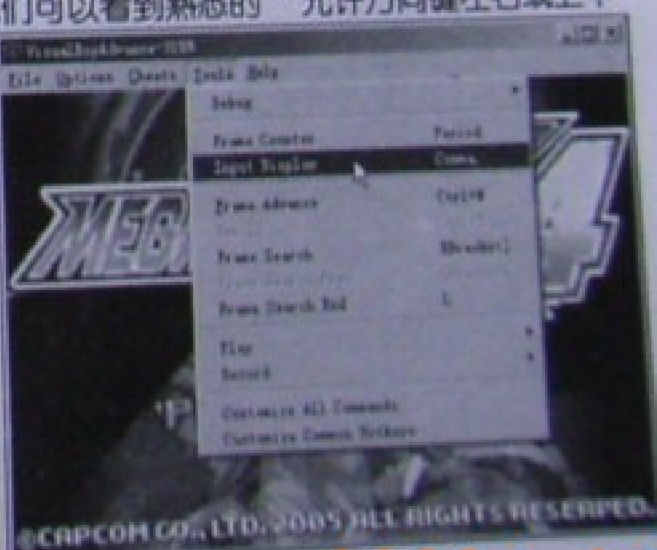
相对官方版本的区别

相比官方版本，VBA-Recording 的改进主要有现在以下几点。

1. 全新布局和设计的模拟器功能菜单

进入模拟器的 Options 菜单，我们就会有焕然一新的感觉，相对于官方版本那些规则陈列的子菜单，VBA-Recording 所体现出来的菜单排列明显倾向于录像制作和播放：将手柄设置和速度调节放在最前端。在手柄设置栏，我们可以看到熟悉的"允许方向键左右或上下





还增加了自动持续按住某个键（Auto Hold）的功能，同时按下” 选项，除了连发设定之外，我们还能看到新增了两个速度调节键：+ 和 -，非常人性化。而在速度设置（Speed）那里，在跳帧的设定栏，还对每个级别的跳帧设置附加了简短的说明，让人更容易明白跳帧的效果。在 Tools 菜单下，新增了帧数统计（Frame Count）和按键显示（Input Display）两个录像专用的功能。对常用快捷键和全局快捷键的设置区分，也体现了作者对模拟器使用的熟练和对使用者习惯的理解。当然类似的改进和变更还有很多，我们完全可以将其作为一个全新的 GBA 模拟器来使用。

2. 对 VBA 录像格式的全新定义和规范

我们知道官方的 VBA 支持的录像格式为 VBV 和 VMV，而 VBA-Recording 在录像方面最大的改进莫过于重新制定了 GBA 模拟器录像的规格，其制定的一套 VBM 文件格式将使 GBA 模拟器录像显得更成熟更加易于管理比较，至于 VBM 文件格式的详细说明，请见下面详细介绍。

新增部分功能简介

接下来给大家把这个改版模拟器新增的功能菜单给介绍一下。

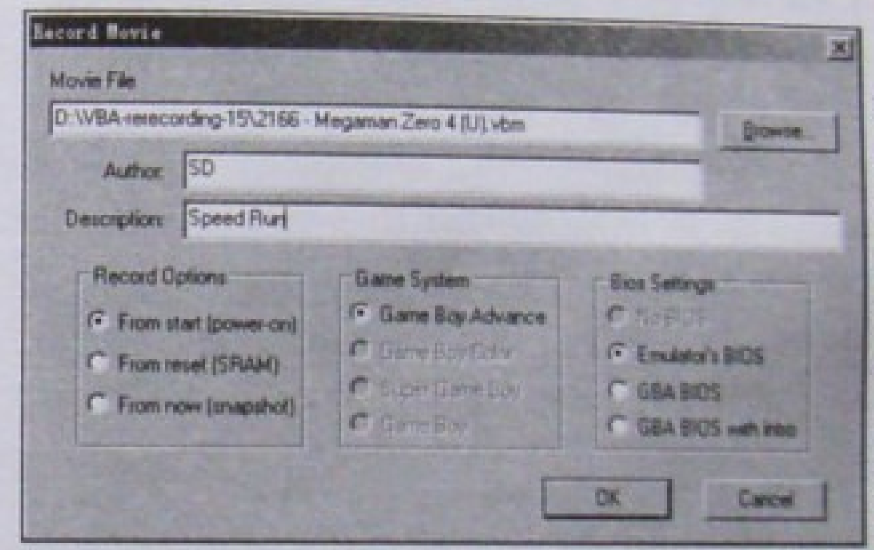
Controls ▸
Speed ▸
Video ▸
Filter ▸
Sound ▸
Emulator ▸
Gameboy ▸
Language ▸

Options(参数设置)	
Controls(手柄设置)	
- Configure Controls	设置手柄的具体键位，与官方模拟器的设置无异
- Configure Motion Sensor	设置传感器设备，具体不明，有可能是 GBA 某些游戏用到的特殊感应设备
- Configure Other Controllers	设置 1P 之外的其余手柄，一些 GB 系统的主机通过附加的外设支持多人游戏
- Default Controller	默认进行游戏的手柄 ID
- Allow Left+Right / Up+Down	支持方向键上下、左右同时按下的输入指令
- Auto-fire	为指定的按键设置自动连发功能，按下后能够连打
- Auto-hold	指定某个键位一直持续按下
Speed(速度设置)	
- Frame Skip	跳帧选择，一共有 9 个级别，某些跳帧选项后面还有一些文字说明以表示该跳帧的确切状态
- Set Speed	设置速度，设置之后模拟器将尽可能以指定的速度来运行，其中小键盘的 + 和 - 能够手动增加和降低速度
- Accurate Sound Pitch	让游戏的声音适合游戏运行的速度，在游戏速度过快的时候会听到相对连贯的声音，但音质不饱满
- Accurate Emulation Speed	优先考虑模拟的速度，在游戏速度过快的时候将会得到尽可能平滑的运行速度，但声音很不连贯
- Process Priority	模拟器运行的时候所占据的系统资源优先权

Debug ▸
Frame Counter — Period
Input Display — Comma,
Frame Advance — Ctrl+N
Rewind — Ctrl+B
Frame Search — RBracket]
Frame Search Prev — LBracket[
Frame Search End — L
Play ▸
Record ▸
Customize All Commands...
Customize Common Hotkeys...

Tools(工具菜单)	
Frame Count	帧数记录，勾上之后能够在游戏进行的时候于游戏窗口看到游戏的帧数统计
Input Display	输入显示，勾上之后能够在游戏进行的时候于游戏窗口看到按键的输入指令
Frame Search	帧数搜索，利用这一功能可以将某段录像搜索下来事后慢慢观看

模拟器录像



要进行模拟器录像，首先必须准备好模拟器和相应的 ROM，打开模拟器、载入 ROM，然后于模拟器的菜单中依次选择 Tools –〉Record –〉Start movie recording，就会弹出一个模拟器录像的设置窗口，这是 VBA-Recording 专门强化过的录像设置窗口，与官方的有着太多的不同。

Movie File	选择即将录制的模拟器录像存放的路径和文件名
Author	模拟器录像的作者
Description	模拟器录像的简短文字描述信息
Record Options	模拟器录像的方式，由上及下依次是从游戏最初开始、从游戏电池记忆处开始、从游戏中的即时存档处开始
Game System	模拟器录像的类型，由上及下依次是 GBA、GBC、SGB、GB
Bios Settings	模拟器录像的 Bios 设置，由上及下依次是不使用 Bios、使用模拟器自带的 Bios、使用外部 Bios 文件、使用 Bios 但不显示 Bios 启动画面（使用外部 Bios 文件的话需要将 Bios 文件命名为 GBA.BIOS）

将以上正确设置完毕之后按下 OK 就可以开始录像了，录像录制过程中是不影响游戏的，因为录像本身非常之小。在录像完毕之后，依次选择 Tools –〉Record –〉Stop movie recording，一个 VBM 格式的模拟器录像文件就制作完毕了。

模拟器放像

用模拟器进行放像相对来说就比较简单了。按照以往我们的经验，在用模拟器载入ROM之后，依次于模拟器菜单中选择 Tools --> Play --> Start playing movie，就会弹出专用的模拟器录像播放窗口。选择好相应的模拟器录像，确定之后就能够开始看了。这里的大部分信息我们都从录像部分了解过了，其中有几项没有介绍过的，其含义如下。

Play Movie

Movie File　　□ Open Read-Only　　Refresh

D:\VBA-rerecording-15\2166 - Megaman Zero 4 (U).vbm　　Browse...

Movie ROM: title=ROCKMANZERO4 type=GBA crc=80 code=B4ZJ (bios=none)

Your ROM: title=MEGAMANZERO4 type=GBA crc=106 code=B4ZE (bios=none) <--

Author:

Description:

Recording Date: Sat Jun 04 06:27:21 2005

Length: 00:41:27

Frames: 149227　　□ Pause at frame:

Re-record Count: 12501

Record Options: ◉ From power-on　○ From reset/SRAM　○ From snapshot

Game System: ◉ Game Boy Advance　○ Game Boy Color　○ Super Game Boy　○ Game Boy

Bios Settings: ○ No BIOS　◉ Emulator's BIOS　○ GBA BIOS　○ GBA BIOS with intro

Press OK to start playing the movie.
Note that this will erase or overwrite your game's SRAM, and may change other emulator settings.

OK　　Cancel

Recording Date	模拟器录像录制的日期
Length	模拟器录像的时间长度（自动计算）
Frames	模拟器录像所包含的帧数（自动计算）
Pause at frame	在模拟器录像播放中的某一帧暂停
除此之外，我们在放像途中还可以通过同级菜单下的（Tools --> Play 菜单下）的两个功能来进行多种选择。	
Continue recording from here	在放像途中就当前时刻进行续录（续录的定义具体请参见前几期杂志中介绍的录像相关常识）

注意：与电池记忆或者即时存档相关联的录像，相关的记录文件必须放在指定的目录下（指定的目录指的是模拟器设置中自行定义，或者默认和 ROM 放在同一目录下），并且电池记忆和即时存档文件的命名要与录像所对应的 ROM 名称一致。另 AVI 格式的录像制作请参考杂志第 22 期。

附录

VBM文件详细说明

VBM 是 VBA-Recording 专用的模拟器录像文件格式，从 VBA-Recording 第 10 版开始，VBM 的结构就被很好地做了规范，我们用 16 进制编辑文件打开 VBM 文件，可以看到它主要包含四个部分。


```
00000000h: 56 42 4D 1A 01 00 00 00 49 D9 A0 42 EB 46 02 00
00000010h: D5 30 00 00 00 01 01 10 00 00 00 00 00 00 01 00
00000020h: 04 00 00 00 52 4F 43 4B 4D 41 4E 5A 45 52 4F 34
00000030h: 00 50 00 00 42 34 5A 4A 00 00 00 00 00 01 00 00
00000040h: 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
00000050h: 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
00000060h: 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
00000070h: 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
00000080h: 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
00000090h: 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
000000a0h: 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
000000b0h: 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
000000c0h: 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
000000d0h: 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
000000e0h: 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
000000f0h: 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
00000100h: 00 00 00 00 00 00 08 00 00 00 00 00 00 00 00 00
00000110h: 00 00 08 00 08 00 00 00 00 00 00 08 00 00 00 00
00000120h: 08 00 08 00 00 00 00 00 00 08 00 00 00 00 00 00
00000130h: 08 00 08 00 08 00 00 00 08 00 08 00 00 00 00 00
00000140h: 00 00 00 00 08 00 00 00 00 08 00 08 00 00 00 00
00000150h: 00 00 08 00 00 00 00 00 00 08 00 08 00 00 00 00
00000160h: 08 00 00 10 00 00 08 00 00 00 08 00 00 00 08 00
00000170h: 08 00 08 00 00 00 08 00 00 00 08 00 00 00 00 00
00000180h: 08 00 00 00 00 00 08 00 08 00 00 00 08 00 08 00
00000190h: 08 00 08 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
000001a0h: 00 00 08 00 00 00 00 00 00 00 08 00 08 00 00 00
000001b0h: 00 00 08 00 08 00 00 00 00 00 08 00 08 00 00 00
000001c0h: 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 08 00 08 00 08 00
000001d0h: 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
000001e0h: 00 00 00 00 08 00 08 00 08 00 00 00 00 00 00 00
000001f0h: 00 00 00 00 08 00 08 00 00 00 00 00 08 00 08 00
00000200h: 00 00 00 00 08 00 00 00 00 00 00 00 08 00 00 00
00000210h: 00 00 00 00 08 00 08 00 00 00 08 00 08 00 08 00
00000220h: 00 00 08 00 08 00 00 00 00 00 00 00 08 00 08 00
00000230h: 08 00 00 00 00 00 00 00 00 00 08 00 08 00 00 00
00000240h: 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
00000250h: 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
```

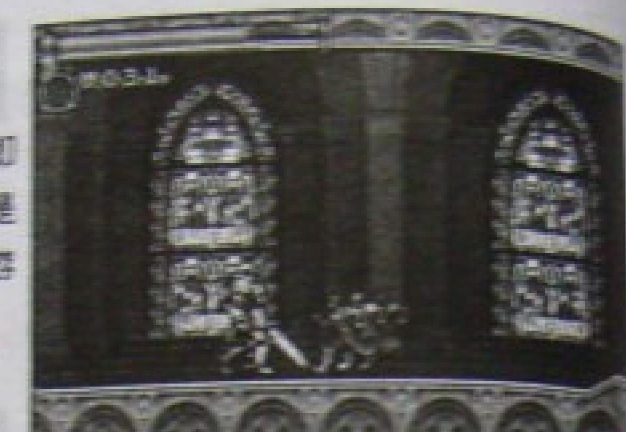

0x0001	A
0x0002	B
0x0004	Select
0x0008	Start
0x0010	右
0x0020	左
0x0040	上
0x0080	下
0x0100	R
0x0200	L
0x0400	复位

文件头(Header)　64字节
从000开始的4个字节：56 42 4D 1A 代表着VBM\x1A
从004开始的4个字节：代表着模拟器的版本
从008开始的4个字节：确定模拟器录像是否和存盘文件相关联
从00C开始的4个字节：记录着模拟器录像的总帧数
从010开始的4个字节：记录着模拟器录像的续录次数
从014开始的1个字节：作为模拟器录像开始的标记
从015开始的1个字节：作为模拟器手柄设置的标记
从016开始的1个字节：作为模拟器机种设置的标记
从017开始到03FF：作为模拟器各种参数设置的标记
录像信息(Info)　192字节
前64字节：用于标注模拟器录像作者的名称
后128字节：用于记录模拟器录像的基本描述信息
开始信息(Start Data)　4字节
如果录像使用了即时存档或者电池记忆，那么将在录像信息之后有4个字节用于记录这些标记。
控制数据(Controller Data)
位于最后面的就是录像的控制数据了，这里按照操作键上的输入来记录信息，不同的按键操作对应不同的偏移量。上图就是GBA各个按键所对应的偏移量列表。

常见问题Q&A

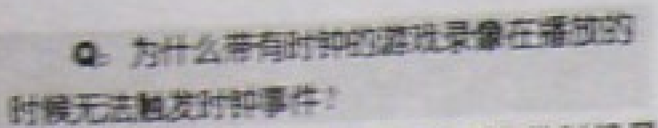
Q：为什么我在录制 SGB 录像的时候只认一个手柄？

A：SGB（SUPER GAME BOY）模式下的录像需要多个手柄支持，但是目前模拟器只支持一个手柄的录像。



Q：为什么游戏的游戏录像的时候不支持存盘？

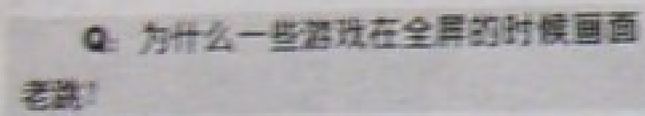
A：GB/GBC/SGB 游戏的模拟器录像，支持从即时存档开始或者游戏最初开始的录像格式，但是不支持含有电池记忆的录像格式。只有 GBA 游戏支持所有形式的录像。



Q：为什么带有时钟的游戏录像在播放的时候无法触发时钟事件？

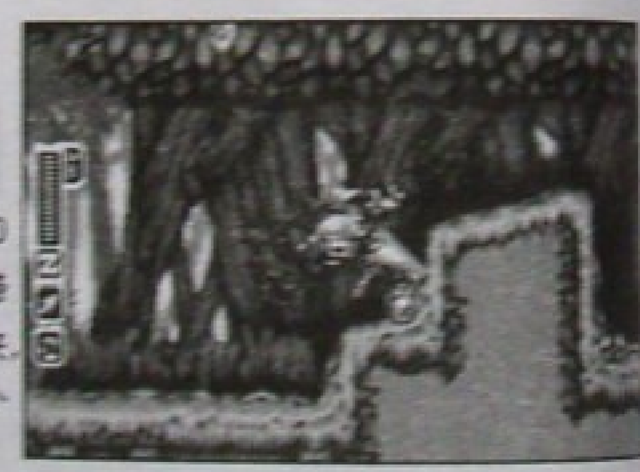
A：带有时钟功能的游戏，在录像的时候是同步的，不过如果你要想在观看录像的时候起到同样的效果，那就得在固定的时间段来观看。





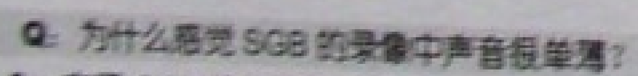
Q：为什么一些游戏在全屏的时候画面老跳？

A：模拟器的显示模式有一些问题，全屏显示的效果并不好。



Q：为什么我的录像在声音上存在严重的滞后？

A：声音方面由于缓冲的不完善，在 44100 质量下录像，在开始的时候会有大约 8 帧的滞后现象，这在将录像同步慢放的时候可以看出来。解决这一问题的方法，是在音乐即将进入下一个循环的时候于游戏中暂停。



Q：为什么感觉 SGB 的录像中声音很单薄？

A：由于 SGB 的模拟目前还不完美，一些通过 SFC 主机附加的功能在模拟器上难以完美实现，比如在录像的时候由 SFC 的音源提供的一些声道无法被录制。

Q：为什么我按下一些自定义的组合键却没有效果？

A：模拟器的组合键设定比较古怪，如果你设定的某个功能键需要同时按下 Ctrl+Alt+Shift 这样的组合键，你必须将它们全部同时按下之后，再按一次那个功能键才能生效。

Emulation News Corner 模拟速递

快过年了，大家忙完手头的活，就会有很多时间体验模拟器的乐趣了。在这放假前的最后一段时间里，一齐努力吧。

模拟器篇

MAME的步伐越来越快



经过了 0.100 版的蹊跷，MAME 持续着急促而有序的更新，而且最近又有了逐渐升温的趋势。到了 0.102 版之后，MAME 每次更新都会新增大量的游戏驱动，甚至连 CHD 也会有大规模的改动，收集 ROM 的朋友将会越来越辛苦了。



目前 MAME 最新版本更新到 0.102u5，光盘内附送的截止到 0.102u4。笔者也是在昨天才刚刚将最新版包括 CHD 收集整理完毕，很多游戏都还没来得及一一调试。不过在粗略玩了一下之后可以感觉到，ST-V 的驱动将会越来越完善了，这也是在下比较期待的焦点之一。看看 MAME WIP 中《闪亮银枪》的截图，你就会大致明白了。另一方面，MAME 也开始支持一些 HACK 版本的游戏了，也许是这些游戏有对应的基板存在的缘故吧，否则以 MAME 这个庞然大物来说，要既全面又精确的支持这些非官方修改的版本会是一个不可能的任务。



2005 年即将过去，MAME 在年内也应该不会再更新了，回忆一年来 MAME 发生在我们身边的许许多多故事片断，我们会发现今年的 MAME 变动特别大，并不是说模拟器的核心有多大的改动，支持的游戏有多么高的期待度，而是说 MAMEDEV 内部的变革是非常惊人的。作为一个为数不多的优秀模拟器工程，MAME 在经历了八年风雨之后依然屹立不倒，并且仍然保持着旺盛的生命力，这是一个奇迹，而喜欢模拟器的朋友，自然希望这个奇迹能够永远保持下去。



永远的KAWAKS传说

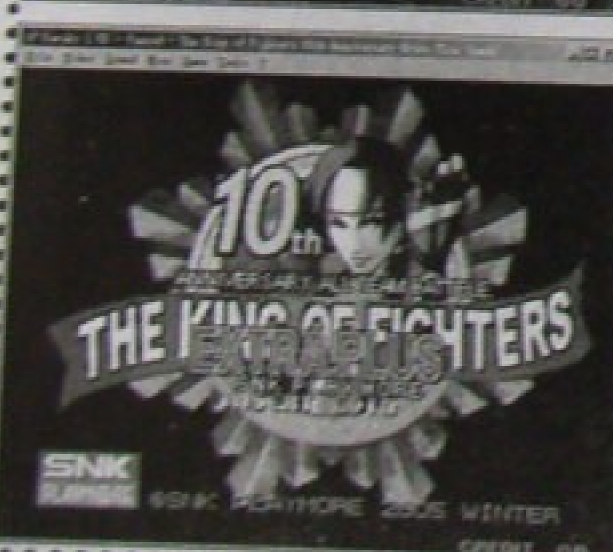
当曾经火爆一时的CPS2模拟渐渐淡去的时候，RAZOOLA在本月发布了KAWAKS的最新1.55版，第123个CPS2游戏《口袋战士》亚洲版的异或表也随之放出。由于后期的CPS2游戏都没有满足三年守则，所以KAWAKS也几乎没有支持什么新增的游戏，除了一个克隆版的老游戏驱动之外，新增的基本上都是NEO游戏的一些非官方HACK版。

这些非官方的HACK版游戏，除了四处可见的《拳皇》修改版本之外，还有一个NEO射击过关类游戏《特种部队》的修改版本。该版本将原有的关卡做了置换，一些武器和道具的属性作了略微的调整，玩起来还有点意思的。

新版的KAWAKS将ROM的命名规格统一到了MAME 0.100的标准，并且将一些原来的BOOTLEG版本游戏命名为HACK版本。至于这样做的理由，RAZOOLA认为，BOOTLEG指的是盗版，就是原版的基版被非法途径做成海盗版的形式在黑市场出售，而HACK指的是非官方手段进行的修改。盗版游戏的内容一般与正版游戏区别不大，而修改版则有相当大的出入。



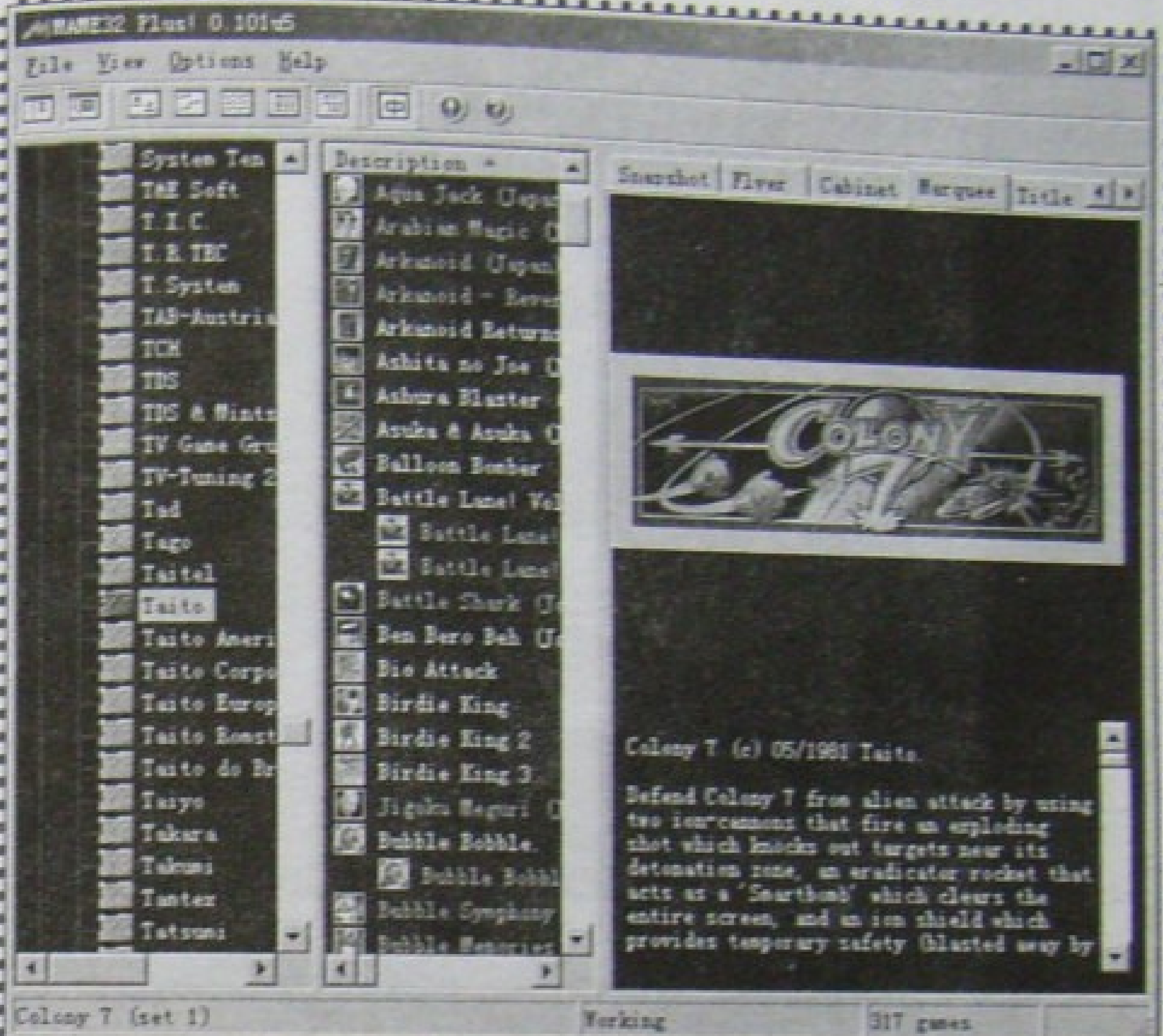






MAME PLUS的逆袭

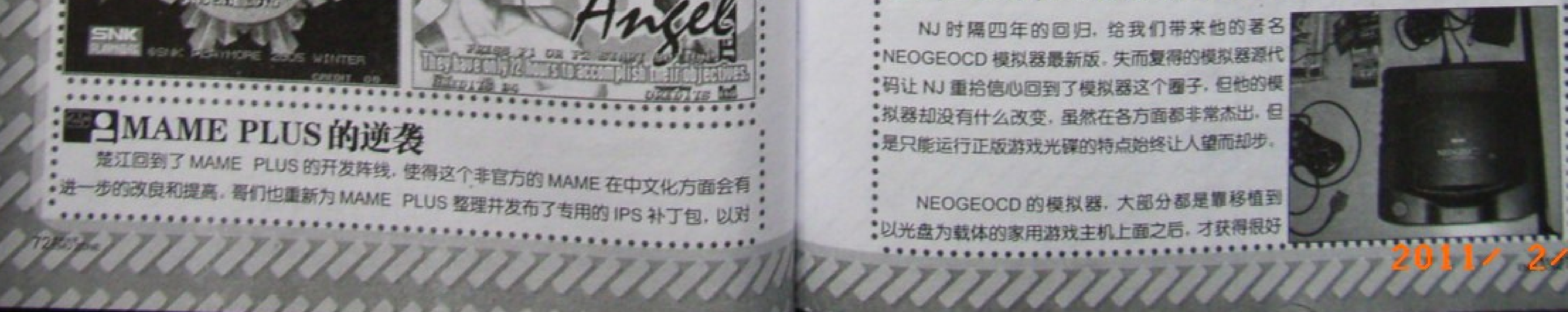
楚江回到了MAME PLUS的开发阵线，使得这个非官方的MAME在中文化方面会有进一步的改良和提高。哥们也重新为MAME PLUS整理并发布了专用的IPS补丁包，以对



应一些最新的修改版本游戏。从0.101u5开始，MAME PLUS又新增加了几个新游戏的驱动支持，在适当的时候我们会附上这些游戏的升级区别包，以供大家收藏。

喜欢MAME的朋友，别忘了继续支持MAME PLUS这个杰出的非官方版本。

只支持正版游戏的NEOCDZ



NJ时隔四年的回归，给我们带来他的著名NEOGEOCD模拟器最新版。失而复得的模拟器源代码让NJ重拾信心回到了模拟器这个圈子，但他的模拟器却没有什么改变，虽然在各方面都非常杰出，但是只能运行正版游戏光碟的特点始终让人望而却步。

NEOGEOCD的模拟器，大部分都是靠移植到以光盘为载体的家用游戏主机上面之后，才获得很好

的效果，比如 DC 上的、PSP 上的 NEOGEOCD 模拟器，其效果都让人赞不绝口。而很多 NEOGEOCD 模拟器的移植，都是基于 NJ 开发的版本，足以说明这个模拟器的强大。

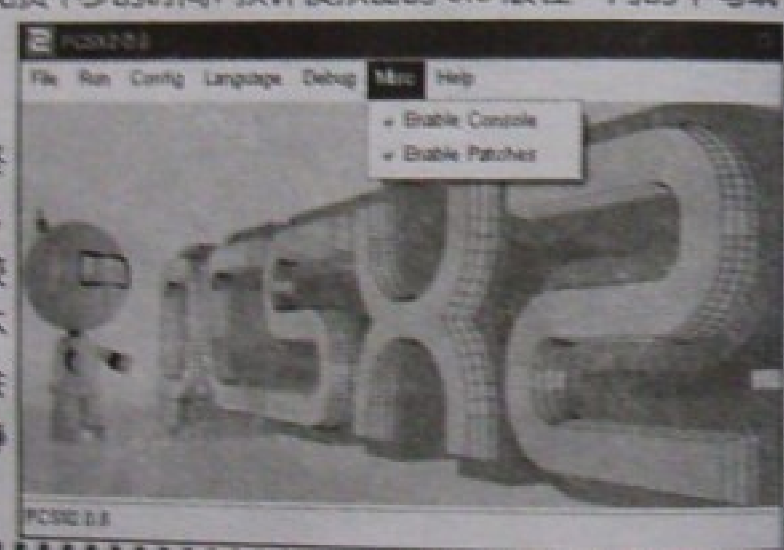


目前对于使用者来说，ElSemi 开发的街机模拟器 NEBULA 所附带的 NEOGEOCD 模拟功能是最方便也是最实用的，以后有机会会给大家附上这方面的文章，以及一些完美 DUMP 的光盘镜像相关资源，敬请期待。

MISC 篇

PS2 模拟器 PCSX2 延期

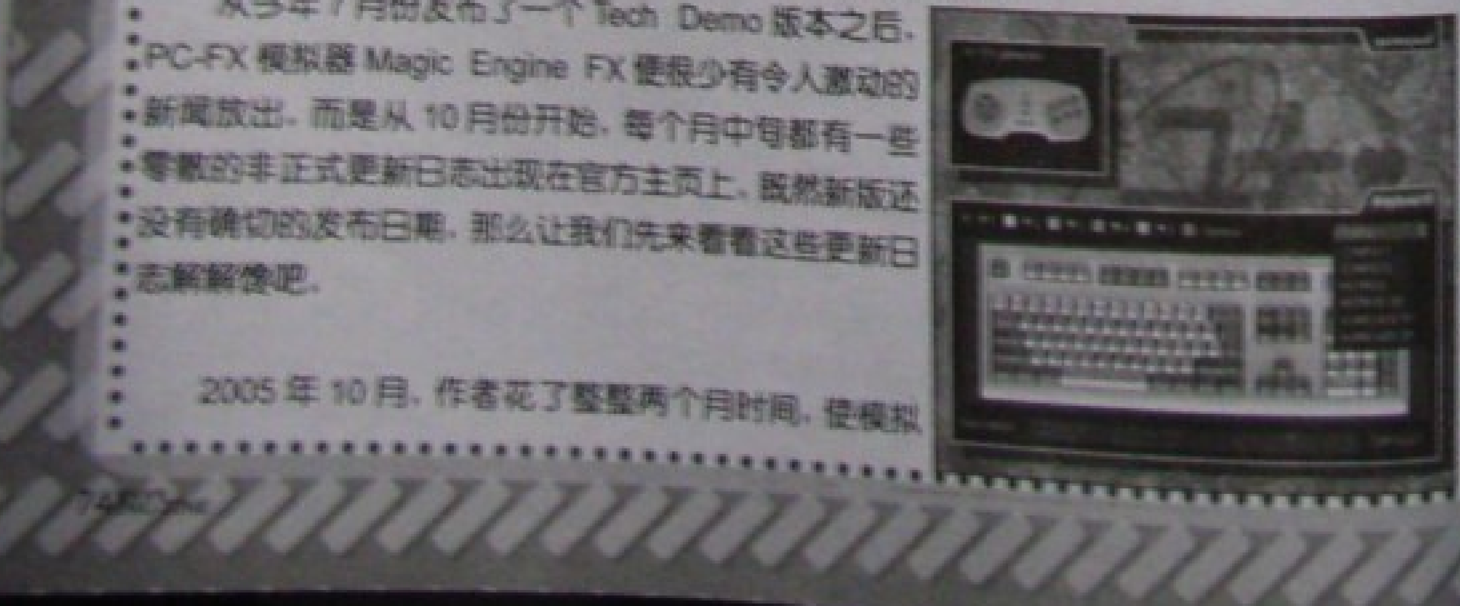
原定于今年圣诞节发布的 PS2 模拟器 PCSX2 的最新 0.9 版，最终还是决定推迟了。原因是两个核心开发人员 Saqib 和 Shadow 即将面临大学考试，将无暇顾及模拟器方面的开发工作。不过据小组的另一名成员 Refraction 在 NGEmu 论坛发布的消息来看，0.9 版的 PCSX2 将会以某种补丁的形式来增加对游戏的支持度，不过这项工程将花费不少的时间，预计模拟器的 0.9 版在一月的中旬或者下旬发布，将会是比较合理的。



PS2 模拟器发展到现在，始终没有一个比较成熟稳定的固有形态，PCSX2 依靠插件的形式获得了比较长足的进展，但是其模拟速度仍然不能让大多数人满意，最新的 0.9 版会给我们带来何种惊喜呢，就让我们静静等待发布那天的到来吧。

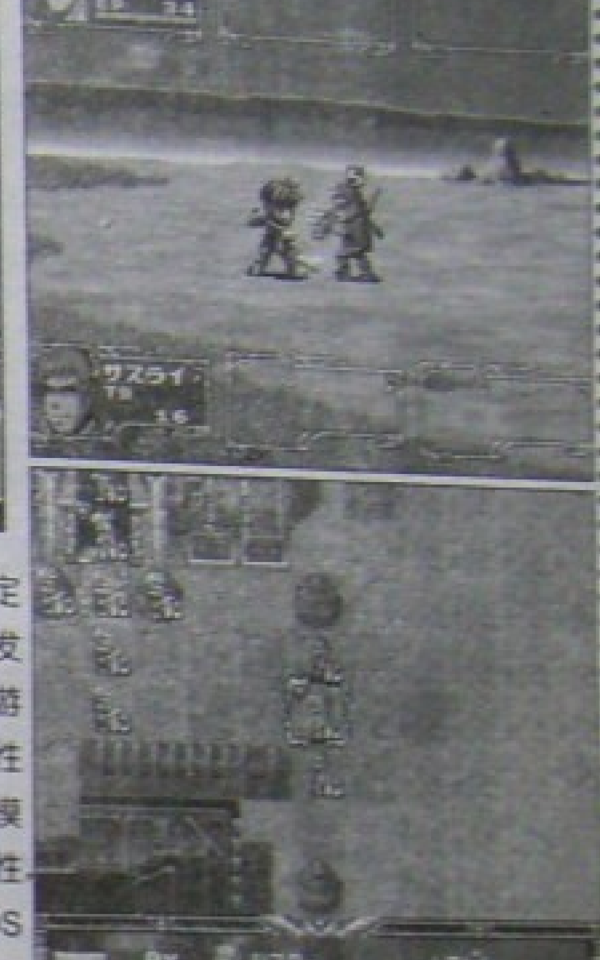
Magic Engine FX 新版逼近

从今年 7 月份发布了一个 Tech Demo 版本之后，PC-FX 模拟器 Magic Engine FX 便很少有令人激动的新闻放出。而是从 10 月份开始，每个月中旬都有一些零散的非正式更新日志出现在官方主页上，既然新版还没有确切的发布日期，那么让我们先来看看这些更新日志解解馋吧。



2005 年 10 月，作者花了整整两个月时间，使模拟器的完成度得到了大大提高。作者曾经给自己定下目标，在模拟器的兼容性达到 75% 之前不发布新版。而在这两个月的努力下，作者拥有的游戏中有超过 80% 都能够成功运行了。当兼容性不再是瓶颈之后，作者就会把更多的心思放在模拟器的其它功能改进上面，因为目前除了兼容性模拟器的其它方面都还很弱，比如 PC-FX BIOS 的模拟还没有完美，DirectX 的手柄模拟方面虽然基本完善，但是在兼容 Magic Engine 的 PCE 游戏时还存在某些小问题，而且模拟器的 GUI 目前还只有 40% 的完成度，这些都不能作为发布的理由。







2005 年 11 月，作者修正了一些兼容性上的小问题，使得游戏的支持度得到进一步的提高本月可喜的消息要算 BIOS 模拟方面的完成，另一方面，Magic Engine FX 的存储系统得到了改良，不像以前的模拟器那样将所有游戏的进度都存储在一个大文件内，而是对每个游戏都采用次级目录来保存各自进度的方式，这样做还有利于游戏进度的交换，以及方便对游戏存档进行修改。



2005 年 12 月，作者再度更新了官方主页，这次终于放出了不少模拟器界面的照片，不过对于模拟器的发布日期仍然避而不谈。对于很多人都期待的圣诞节发布新版，作者表示基本上不可能，虽然他也很想在那个特殊日子发布，但是模拟器目前的状况不允许，从这次公布的图片上，

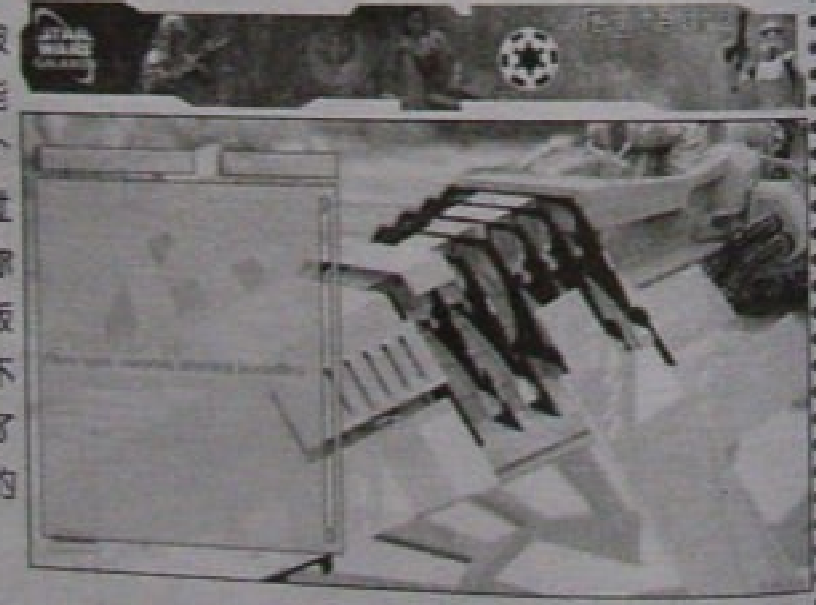
我们可以看出不少模拟器的亮点，键盘和手柄的设置非常直观，甚至有一个图形化的全屏界面供使用者对照设置。主设置菜单虽然比较简洁，但是应该有的功能基本都在。游戏主界面启动后的中途菜单更是华丽，目前已经确定会有英语、法语、日语三种语言可供选择，不过由于是采用插件切换系统，将来完全有可能出现简体中文的模拟器主界面菜单。

总之，模拟器的第一个版本发布日期已经越来越近了，虽然第一个版本不可能达到100% 完美的模拟度，但绝对值得期待。

PSP破解新闻综述

PSP的发售已经接近一年了，目前官方的FIRMWARE已经更新到2.60，而破解的进展也开始变得缓慢。1.50版的破解以及模拟器的出现给了人们太多的惊喜，而现在基本上所有的PSP软件开发厂商都已经在最新的FIRMWARE基础上开发游戏软件，破解的停止也意味着用记忆棒免费玩PSP游戏将变得更为困难。

第一个让人们感到棘手的游戏是美版的《GTA》，这个完全在2.00版基础上开发的游戏，使得以往模仿2.00系统的欺骗程序也没了辙。尽管这个游戏有着太高的知名度和期待度，尽管有大量的黑客对其进行破解，但是仍然不能让其ISO成功运行在PSP 1.50版的固件系统上。于是，2.00以上的固件破解又将迈进考验破解者和玩家的一个漫长时期。



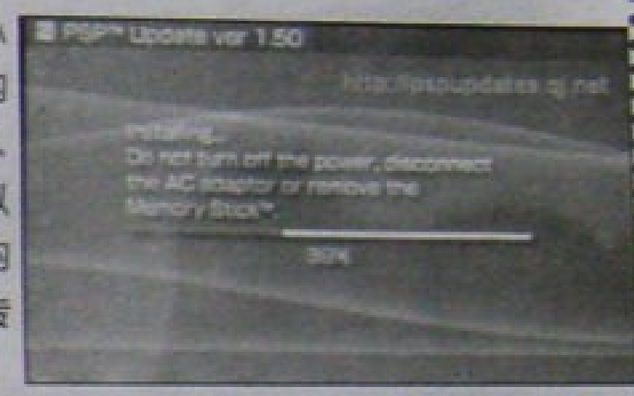
只有2.00版的FIRMWARE被完全破解，我们才能指望这些游戏能够在记忆棒中运行。但是很明显这个任务的艰巨性超乎我们的想象。不过Fanjita开发的一个软件却可以让你的2.00版PSP像1.00版、1.50版一样运行那些自制软件。虽然这并不是破解，但是却免去了一些用户为了使用某些软件频繁切换升级降级的麻烦。

这个软件叫做Eboot Loader，运行在2.00版FIRMWARE上面。因为2.00版的特殊固件特性，不能像之前的版本那样对自制软件实行简单的分离重组，而需要该软件内部进行额外的整合。所以支持的自制软件数量都是由作者预先定制好的，在软件更新的时候，才能增加和更新自制软件的数量和版本。顺带说一下，该软件仍然不支持2.00版以上的软件和

游戏，所以说并没有对PSP固件破解进展有任何的影响。但是，这并不妨碍我们这些疯狂的测试者所进行的没完没了测试行为。

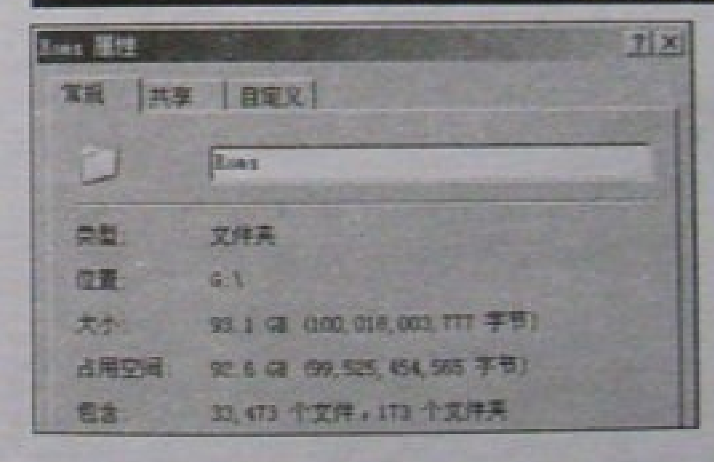
从WAB脱离出来的SonyXTeam发布了能够使PSP-1006（港版）和PSP-1007（台湾版）从2.00降级到1.50的专用降级程序，据说之前MPH小组的降级程序对这两种型号的PSP使用会有问题。据说明文件，你必须首先准备两条记忆棒。将降级程序的内容拷贝到一条记忆棒，然后将记忆棒插入PSP开始更新。之后会遇到一次白屏现象，在白屏变黑以前你必须将PSP设置成休眠模式（快速点击电源键），然后在休眠模式下，把另一根记忆棒插入PSP，按下电源键启动PSP。

该方法并没有经过广泛周密的测试，也由于SonyXTeam在公众中的形象一向不是太好，所以拥有以上型号并希望对你的PSP降级朋友请谨慎使用，因为这次发布的降级程序没有经过完全测试，有可能永久性破坏你的PSP系统而无法享受到SONY方面的售后保障措施。



以发布2.00版降级软件而闻名的MPH小组，目前正在进行多项2.00版FIRMWARE的破解工作。比较引人注意的是一个基于1.00、1.50版FIRMWARE的引导程序，该程序可以允许以上固件系统的PSP用户使用2.50版的专用浏览器访问英特网，还可以播放2.00版专用的AVC格式高质量视频音频文件。

ROM篇



这次模拟器方面的新闻不太多，我们就来谈谈ROM吧。ROM一向是热门的话题，单纯以数量来讲，每个月发布的ROM绝对不是我们一般的网络条件能够完全下载回来的。因此，选择性的下载并理性化的归结出某些经典、全集，便成为了大多数人喜欢做的事。

MAME ROM





近期的MAME ROM发布可以用恐怖来形容，每个版本新增的升级包都以上百M来统计，而除了单纯的收集，很少有人会去一个个仔细测试这些游戏。一些游戏的ROM用ZIP方式压缩会很大，但使用7z来压缩的话有的容量会缩减到ZIP格

式的 1% 到 5%，所以很多升级包中个别大个子 ROM，都采用 7z 压缩的方式在网络上传播以节约发布者的网络带宽。然而让 MAME 支持 7z 压缩方式并不是不可能，但是这样除了会大大延长读取游戏的时间之外，现今主流的 ROM 管理工具不支持 ZIP 格式之外的压缩方式是最大的原因所在，而且 7z 目前没有批处理压缩及解压缩也会让人感到非常不方便。基于以上原因，所以至今 7z 格式没有在 ROM 领域流行。



GBA ROM

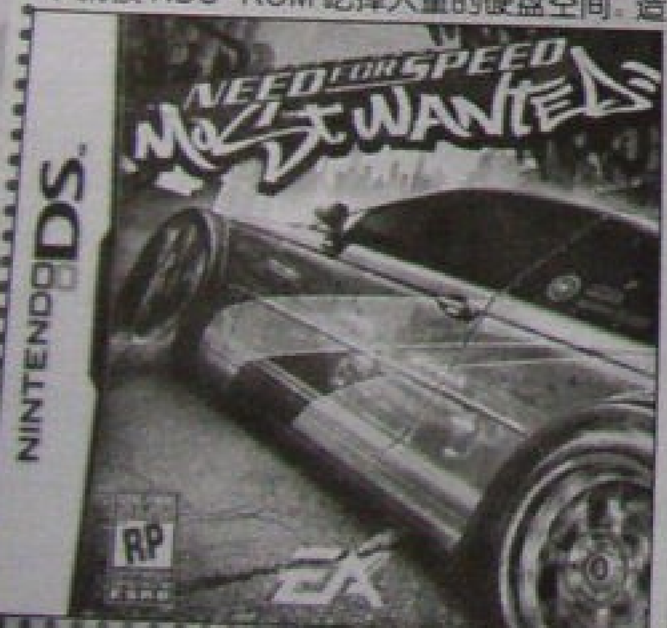
在国内，除了 MAME 之外更受关注的就是掌机游戏的 ROM 了，GBA、NDS 以及 PSP 一直都是热门的话题。目前 GBA 的软件攻势似乎没有以前强了，但是 ROM 的放出速度却丝毫没有减慢，还有加快的趋势。这主要是由于欧版和美版游戏的 ROM DUMP 速度和数量上来了，而且欧版、美版游戏的形式很多样化，各种专用电影格式、合集形式的卡带层出不穷，而且欧美的资金和设备条件都比较优越，直接促成了这段时间内 GBA ROM 的发布狂潮。





NDS ROM

NDS 的 ROM 也在以不可思议的速度放出，转眼间标有编号的 ROM 已经接近 250 号了。而且 NDS ROM 的容量可不是 GBA ROM 能比的，所以，收集 ROM 的朋友很可能一下就被 NDS ROM 吃掉大量的硬盘空间。造成这种状况的是由于现今 NDS 烧录卡市场竞争的残酷，各种烧录卡在市场上的你争我夺，不仅使得 NDS 烧录卡的价格迅速下落，NDS 烧录用户的大量普及，也使得购买正版游戏的用户更为方便 DUMP 最新的游戏 ROM 并发布于网上。然而真正有实力的小组还是在欧美，一些通过传统 DUMP 软件无法解决的特殊结构 ROM（比如日版的《逆转裁判》），还需要像 Legacy 这样的小组通过自己摸索的解密方式来解决。NDS DUMP 技术的提高，那么新 ROM 的出现只是购买游戏的资金和时间问题了。到明年年初，相信 NDS ROM 的发布将达到一个空前鼎盛的时期，届时会有很多套针对于 NDS 的 ROM 命名管理规范出现，收集者们将会有得忙了。





PSP ISO

还有不少喜欢收集 PSP 的 ISO，这类大玩意动则几百 M，欧美的 ISO 更是大部分都上 G。所以很少有人会用现在通用的 ROM 整理工具 RC 或者 CM 来整理 PSP 的 ISO，因为它们只支持 ZIP 形式的压缩包校验方式，通俗说就是，我们必须把这些上百 M、上 G 的 ISO 文件压成一个 ZIP 包，才能很好校验其完整性。很明显这是不现实的行为，ZIP 文件压缩和解压缩的时间太长，如果需要为 ZIP 压缩包里面的 ISO 文件重新命名，则需要压缩 / 解压缩多次，花费大量的时间。而且中途如果出现异常情况导致压缩包损坏，那可就亏大了。网络上有不少爱好者自己编辑的 PSP ISO 校验软件，所采用的规格和标准都不大一样，如何建立一个比较明确的发布顺序标准以用于 PSP ISO 的收集整理，这是一项比较庞大的工程。







在 PSP 的破解陷于缓慢进展接近停滞的现状下，PSP ISO 的发布却丝毫没有停歇。加上大量组织的加入，以及各种 RIP 版本的 ISO 频繁释出，PSP ISO 的发布形势变得较为紊乱。到底是为了能玩的游戏而收集 ISO，还是收集完整的发布版本，或者是收集各种适合于自己记忆棒容量大小的 RIP 版本，这就需要自己来决定了。总之在 PSP 破解达到一个成熟阶段之前，ISO 的收集将会异常艰难，因为不会有比较明确的标准。

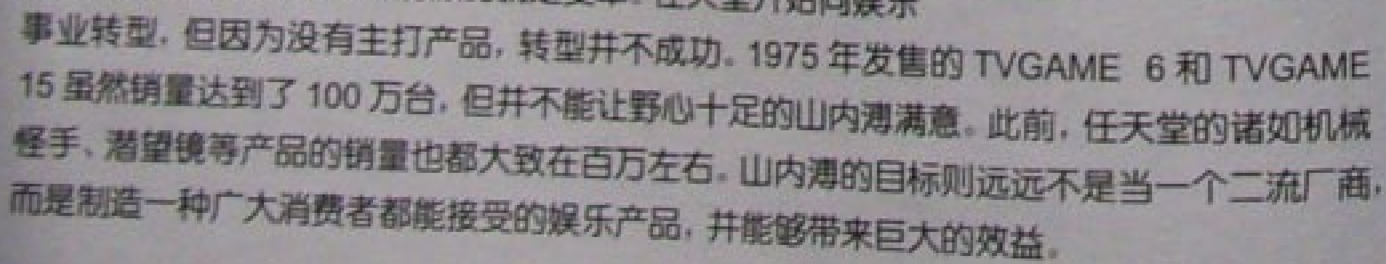


文/土豆
责编/Taka

Nintendo 任天堂的掌机神话

相比较于电视游戏业近乎白热化的竞争来说，掌机业的态势要平静很多。十余年来，掌机业一直由任天堂把持。从最初的 GAME & WATCH 到 GAMEBOY 再到 GAMEBOY ADVANCE，任天堂经受住了来自 SEGA、NEC、BANDAI 等诸多厂商的一轮又一轮的冲击，稳若泰山。掌机业从无到有，已经成为游戏业的重要组成部分，仅仅在 2004 年市场规模就达到 39 亿美元，而且这个数字仍在不断增长，预计到 2007 年将达到 110 亿美元之巨。任天堂创造神话的同时，也缔造了一个庞大的产业。

GAME & WATCH 开创掌机新时代



GAME & WATCH(GW) 可谓任天堂游戏事业的分水岭。20 世纪 50 年代，以纸牌为主要业务的任天堂面临倒闭的危险，刚刚上任的社长山内溥所能做的就是变革。任天堂开始向娱乐事业转型，但因为没有主打产品，转型并不成功。1975 年发售的 TVGAME 6 和 TVGAME 15 虽然销量达到了 100 万台，但并不能让野心十足的山内溥满意。此前，任天堂的诸如机械怪手、潜望镜等产品的销量也都大致在百万左右。山内溥的目标则远远不是当一个二流厂商，而是制造一种广大消费者都能接受的娱乐产品，并能够带来巨大的效益。

一位叫横井军平年轻人的提案引起了山内溥的注意。此时日本的游戏业处于街机时代，TAITO、SEGA 等厂商都把主要的精力放在街机机板的研制以及游戏开发上面。虽然任天堂凭借《大金刚》等游戏进入街机市场，也获得了一些收益。但由于进入时间较晚，再加上没有深厚的技术背景，在街机市场的竞争中处于不利地位，仅仅是分一杯羹而已。商业直觉告诉山内溥应该果断退出街机业，但下一步该如何走，做什么产品，山内心里并没有底。横井军平的提案却让山内溥眼前一亮。

横井军平发现很多人在短暂的空闲时间里总喜欢干点别的什么事情，比如走路的时候听收音机，吃饭的时候看报纸。横井就想到，如果能制造出一种可以让人随时携带的掌上游戏机，在空闲的时候拿出来娱乐，不失为一种好商品。在此之前，已经有一些掌机产品在销售，它们普遍的特点是不易于携带，并没有引起消费者的注意。而在横井设想中的掌机应该是体积很小，重量很轻，能装在口袋中，可以随时拿出来游玩的产品。

山内认为横井的掌机提案非常不错。从任天堂的角度来看，开发掌机产品，可以避免同大的街机厂商的恶性竞争。而任天堂在推出 TVGAME 6 的时候也积累了一些电子设计方面的经验，扬长避短正是山内想要的。

横井军平大学时所学的专业为电器，后来曾在夏普等电子企业任职，进入任天堂后则负责设备维护工作。他从小就喜欢自己制造一些稀奇古怪的东西，进入任天堂后兴趣依旧。一次偶然的机会，山内溥发现横井在玩自己制造的机械手臂。这位充满创造力的年轻人立刻引起了惜才如金的山内溥的注意。在山内的鼓励下，横井对机械手臂进行了改进，并推向市



GW非常小巧

场。正值圣诞节期间，机械手臂吸引了无数孩子们的目光，共卖出 100 多万个。由此横井军平也成为山内溥的得力干将。

不过横井军平的掌机提案却遭到了公司上下很多人的反对。毕竟任天堂不是一个以技术为核心的公司，能否独立的投入开发和制造完全是未知数。更何况制造掌机的成本巨大，如果不成功，任天堂会面临巨大的财政危机。在详细研究了横井的报告书后，山内溥力排众议决定启用掌机开发项目。

1980 年横井军平设计的掌机 GAME & WATCH 终于正式发卖。与以往的掌机产品相比，GW 最大的改观是体积大幅度缩小。GW 采用纽扣电池，犹如一张卡片，用户甚至可以将其放入上衣口袋。最让人吃惊的是 GW 的售价，仅为 5800 日元，这样的价


双屏的GW是任天堂的……

格让很多小孩子都能买得起。如此低廉得价格得益于横井军平早先与液晶制造厂商夏普的良好关系。另外，除了玩游戏，GW还有时钟功能，可以查看时间。加入时钟功能并不复杂，只需要再添加一段代码即可，但带来的效果却是惊人的。即使游戏玩腻了，GW还可以当成手表用，这无疑大大增强了GW的价值。

GW的游戏是不可更换的，游戏人物和背景都预先印刷在液晶显示屏上。为了让游戏更有趣味，任天堂可谓绞尽脑汁。首先的想法是在液晶屏上印刷彩色背景，增强视觉效果。其次是改变外形，任天堂甚至推出过双屏的GW，上下两个屏幕的人物互动，更加考验玩家的智力。当然，最重要的还是加强游戏的趣味性。除了将《大金刚》、《大力水手》等街机名作移植到GW上，任天堂还专门为GW制作了不少游戏，如《救火队》、《吃香蕉》等等。这些游戏虽然规则简单，但趣味十足，属于一旦玩上就不想停下来那种。凭借着低廉的价格和优秀的游戏，GW迅速打开市场，成为儿童和年轻人的新宠。

横井军平在GW上还有一项独创性的发明，那就是十字键。在此之前，游戏机上的控制按键没有很好的解决方案。而横井的十字键完美的解决了角色四方向和八方向的移动。GW的《大金刚》就是第一部使用十字键的游戏机。任天堂专门为十字键申请了商标，并沿用到以后的电视游戏主机和掌机中。

可惜的是任天堂并没有为GW申请到专利权，由此给其它公司的侵权埋下了伏笔。1982年，市场上开始出现GW的仿冒产品。他们的外形和GW差不多，但却不是任天堂制造。甚至连SEGA都大肆招摇地推出自己的掌机产品GAME & GO。SEGA为GAME & GO下力不少，在设计上更先进，其中运用了SEGA自行设计的可充电电池，SEGA的想法是为消费者节省一部分开销。GAME & GO同样受到市场的欢迎，但此时发生的事情却让人始料不及。研究人员发现GAME & GO的可充电电池在充电的时候会产生使人致癌的物质，任天堂趁机做出“SEGA GIVES YOU CANCER”（SEGA给你癌症）的广告，将GAME & GO完全逼出市场。

GW的最终销量突破3000万台，大大超出了山内溥和横井军平的预料，这一成功也让任天堂名利双收。GW的全球热销，让任天堂彻底摆脱家族化企业的影子，让美国和欧洲的消费者认识了NINTENDO的商标。同时，GW也给任天堂带来了巨大的利润，也让山内溥认识到游戏业的巨大前景。正是靠着这笔资金，任天堂完全了从小型会社向大型会社的过渡。也正是靠着这笔资金，任天堂完成了FC的研发，并开始将主体业务转移到游戏业中去。可以说没有GW的成功就没有今日的任天堂，甚至没有今天的游戏业。

GAMEBOY 一飞冲天


GB的硬件设计非常合理

1983年7月15日，任天堂的电视游戏机FAMICOM（FC）开始在日本发卖，由此将业务重心转移到电视游戏机上去。此后的几年是FC的蓬勃发展时期，任天堂几乎将掌机完全遗忘。直到1987年NEC公司在HUDSON等公司的帮助下发售了PC-ENGINE主机，后又传出SEGA公司在开发十六位家用机的消息时才让山内溥从FC的热销所带来的狂热中冷静下来。而1986年发售FC磁碟机的失败更是让任天堂认识到电视游戏业竞争的复杂化。而此时的任天堂已经只有电视游戏业一条腿走路，随时都有摔倒的危险。山内溥深刻意识到这一点，必须要开拓新的领域。

掌机无疑是最好的选择。任天堂有GW的成功经验，还有FC平台下丰富的游戏资源，更重要的是有横井军平这位奇才。横井军平所在的第一开发部开始了全新掌上游戏机的设计，这款机器最终定名为GAMEBOY（GB）。与GW单一游戏不同，GB采用插卡式设计，玩家可以通过更换卡带来更换游戏。任天堂希望制造出一台类似FC，通过卖卡带赚钱的掌上游戏机。

GB采用了点阵式黑白液晶屏，可以显示四阶灰度的图像。当时彩色液晶屏已经开始批量生产，横井军平也考虑过GB彩色化的问题，但如果使用彩色液晶屏，首先带来的是成本问题，价格必然会超过2万日元，而GB定位于经济尚未独立的未成年人，2万日元的价格无疑太高了。另外耗电量也会大幅度增加，玩家需要携带大量干电池才能正常游戏，这无疑违背了掌机便携的初衷。

GB采用和FC相同的8 BIT 6502型CPU，并有独立的PPU进行图像处理，可以显示较复杂的图像。GB还有耳机插孔，支持立体声播放。另外，横井军平还创造性的加入了通讯接口，两台GB通过通讯线连在一起就可以进行双打游戏。最先GB设计的时候是使用充电电池，后来考虑到干电池更容易买到，同时也为了降低成本，于是便改用4节AA干电池。以今天的眼光看，GB的硬件设计在当时可谓是成熟科技条件下的成熟产品。1989年4月，GB在日本正式上市，售价仅12500日元。


GG曾经是GB的最大竞争对手

为了确保GB的顺利发售，任天堂还特别让马里奥保驾护航。随GB主机首发的《超级马里奥岛》是一款完全原创的马里奥游戏，游戏依然延续了“《马里奥》系列”的诸多设定，比如吃蘑菇变大等，同时又加

入了新的要素。游戏中，马里奥会乘坐飞机、潜艇与宇宙人展开激战，让人大感新鲜。从没有人想到在掌机上能玩到正宗的马里奥游戏，最终本作在全世界卖出 1800 万份。


GBP 的时间大幅度缩短

《俄罗斯方块》也是首发游戏之一。这款方块游戏原本由俄罗斯人开发，在电脑和游戏机上推出过多个版本。但山内溥认为《俄罗斯方块》最适合的平台是 GB，故不惜重金抢在 SEGA 之前取得游戏授权。事实证明山内的眼光是对的，仅仅这一款游戏就销售出 3000 万份。《超级马里奥岛》和《俄罗斯方块》极大带动了 GB 的销量，一时之间 GB 成为各商场的热销产品，掌机市场再次被任天堂启动。

与此同时，SEGA、NEC、ATARI 三家公司也不甘寂寞推出了自己的掌机产品。SEGA 公司的掌机名为名为 GAME GEAR(GG)，拥有和 SEGA 第三代家用机 SMS 相同的机能，可以很容易的移植 SMS 的游戏。机能最强劲的是 NEC 公司推出的 PC-E GT，它采用主频高达 7.16MHZ 的 CPU，液晶屏的分辨率达到 320X224。PC-E GT 的硬件构造和 NEC 的家用机 PCE 一样，可以直接使用 PCE 的 HU 游戏卡。另外，三种掌机无一例外都采用了彩色液晶屏，彩色画面对用户的吸引力无疑是巨大的。不过采用彩色液晶屏造成了硬件上的缺憾。首先是彩色液晶屏带来了巨大的耗电量，GG 使用 6 节 AA 电池，游戏时间却不足 4 个小时，与 GB 的 35 小时使用时间相去甚远。另外，彩色液晶屏还大幅度增加了主机成本。GG 的售价是 19800 日元，这还是在 SEGA 尽力压缩成本的前提下，但还是比 GB 高出 7000 日元。

LYNX 一共只推出过 76 款游戏，由于游戏不足，很快退出市场。PC-E GT 虽然一发售就能兼容 200 多个 PCE 游戏，但高达 49800 日元的售价使其成为贵族主机，销量惨淡。这两款掌机在历史上也仅仅是扮演了匆匆过客的角色。GB 所面对的最大对手是 SEGA 公司的 GG。在美国市场，GG 靠着《索尼克》、《战斧》等游戏率先突破了 100 万台。SEGA 还为 GG 开发了电视调谐器，接上后 GG 就有了接收电视的功能。一些媒体也倒向 GG，毕竟拥有彩色画面的掌机才是客户真正想要的。如此，任天堂只能靠软件向 GG 挑战。


马里奥为 GB 的普及做出巨大贡献


GBL 的背光是一大亮点



任天堂刻意的拉拢 FC 上的厂商为 GB 开发游戏。SQUARE、KONAMI、NAMCO 等厂商都把自家的知名作品移植了过来。GB 主机上的游戏一时百花齐放，《魂斗罗》、《热血物语》、《吃豆人》等游戏吸引了大批玩家。SQUARE 更是于 1990 年在 GB 上推出《SAGA》，由此开创了掌机 RPG 先河。同样该社的另一款知名游戏《圣剑传说》第一作也是在 GB 上推出。反观于 GG，除了 SEGA 自家的作品，很少又第三方制作游戏，最终只能败下阵来。

软件带动了主机销量，主机销量的提升又拉动了用户对软件的需求。GB 的发展进入了良性循环。1993 年 6 月，GB 降价为 9800 日元，同年年底 GB 在日本的出货量达到 1000 万台。这与山内的最初想法一致，GB 成为任天堂另一条重要盈利途径。

VIRTUAL BOY 最失败的主机


VB 的游戏画面只能显示红黑两种颜色

1991 年，任天堂 16 位家用游戏机 SUPER FAMICOM 在日本发售，由此电视游戏业正式进入十六位时代。GB 主机的 8 位 CPU 和黑白液晶屏越来越显得不合适宜。到 1994 年，GB 销售开始转入低谷，厂商为其开发的游戏也开始大幅度减少，不少用户抱怨 GB 的画面过于粗糙。同时，SONY 和 SEGA 都在加紧开发基于 32 BIT CPU 的新时代电视游戏机，这让任天堂再次感到压力。SFC 正处于全盛时期，任天堂自然不会考虑下代机种的开发。为了打压对手，此时任天堂开始考虑开发新的采用 32 BIT CPU 的掌机。

设计新掌机的任务仍然由横井军平担当。GW 和 GB 都是横井创新理念的产品，但正由于 GW 和 GB 取得的巨大成功让横井的思维发生了偏移。在新掌机的设计思路上，横井一味谋求让用户获得新体验，却忽视了用户对掌机最基本的诉求。横井军平设计的新掌机名为 VIRTUAL BOY(VB)，采用当时先进的虚拟成像技术，通过这种技术，用户可以体验到真实的三维影像。

1995 年 7 月 21 日，VB 在日本正式上市，售价 15000 日元。从一开始，任天堂就为 VB 准备了大量游戏，VB 发售时有 10 款游戏同时面世，这也是任天堂主机上首发游戏最多的主机……

重视程度。《马里奥网球》是一款以马里奥为主角的网球游戏，营造了一种逼真的赛场气氛。《俄罗斯方块》与GB版玩法一样，但却加入了空间的概念。除此以外，HUDSON、BANDAI等第三方也拿出了自己的看家作品，如《炸弹人方块》、《杰克兄弟》、《SD高达 极度战争》等等。但市场的反映完全出乎任天堂的意料，仅仅一个月经销商就开始退货，VB软件大量积压。最后VB全球销量不足100万台，软件仅38款，成为任天堂历史上最失败的主机。


VB的设计理念超前

VB的失败从一开始就是注定的。与GB完全相反，VB是建立在不成熟技术上的不成熟产品。VB为了实现虚拟成像技术，采用头戴式的眼镜作为显示装备。在此之前，游戏机都以电视机或者液晶屏作为显示设备，VB可以说是前无古人。但当时技术并不成熟，所以VB只能显示红和黑色的两种颜色，这和GB的黑白屏没有实质上的区别。另外，头戴式眼镜长时间佩戴还会使人有晕眩的感觉。虽然号称是掌机，但由于增加了眼镜，携带并不方便，玩家不能象玩GB一样一边走路一边游戏。VB能给人以真实的3D临场感觉，游戏却素质一般，当人们的新鲜感过后，就再也提不起兴趣来了。虽然采用了超前的设计理念，但因为技术不成熟不为消费者接受，这是VB失败的真正原因。



VB失败后，作为负责人的横井军平受到了全社上下的排斥。同时VB的迅速失败也打乱了任天堂阵脚，任天堂没有时间再开发新掌机维持市场需求，只好转而从现有的GB上进行改进。从1989年发售GB以来，虽然技术在不断进步，GB的硬件却没有任何变更。横井军平的想法是缔造一台更加便于携带的掌机。就这样GAMEBOY POCKET(GBP)诞生了。

GBP的性能和GB一样，但体积却缩小了很多。1996年7月21日，任天堂终于推出了GAMEBOY的升级版——GAMEBOY POCKET(GBP)。GB的体积为长148X宽90X厚32(MM)，重量为310克（含电池）。GBP的体积则为长128X宽108X厚25(MM)，重量仅为150克（含电池）。两者相比之下，GBP小了可不只一圈，而且可以轻松的放入衬衣口袋，完全体现了横井的便携理念。不过，为了做到更小，GBP采用了两节AAA号电池，使用时间大大缩短，只有8小时。同时GBP采用了纯黑色的液晶显示屏，不像GB采用黄绿色的液晶屏，画面看起来更纯正。如果仔细对比过GB和GBP的话，还会发现GBP的屏幕比GB要小一些。这是因为GBP的液晶屏点距缩小了，但分辨率没有变，所以画面看起来更细腻。

作为掌机，GBP可以说已经几乎完美了，但依然存在两个硬伤，一个是使用时间短，另一个是没有背光。于是任天堂在1998年4月14日推出了GAMEBOY LIGHT(GBL)。GBL的性能依旧和GB一样，体积为长135X宽80X厚29(MM)，比GBP的体积略大，但比起GB来说还是小一些。GBL采用了两节AA电池，使用时间增加到20小时。另外，还加入了背光功能，让玩家在夜间也能够正常游戏。在GBL的上面有一个背光灯开光，玩家可以随时打开或者关闭背光。即使开启背光，GBL也能坚持12小时的游戏时间。

无论是GBP还是GBL，售价都仅为6800日元，几乎与一款游戏软件的价格相当。如此低廉的价格再加上小巧的机身，使GBP和GBL受到了玩家的欢迎，从而顺利将GB的掌机市场延续下来。

口袋妖怪力挽狂澜

1995年开始，GB的销售量逐渐降低。不仅仅是消费者，厂商的开发热情也不如当年。正当GB陷入低谷的时候，一款软件却让GB重生，这就是1996年2月27日发售的《口袋妖怪》。说起《口袋妖怪》不得不说它的缔造者——田尻智。田尻智在高一的时候就迷上了电脑编程，由此产生了进入游戏业的想法。在1989年GB发售后，田尻智也成立了一家名为GAME FREAK的会社进行GB游戏的开发。但由于资金的短缺，再加上没有什么技术实力，GAME FREAK初期开发的动作游戏并没有为公司带来利益，但田尻智却依然看好GB，觉得它才是能展现自己梦想的舞台。

在偶然的机会下，田尻智结识了GB的设计者横井军平，与横井的交流中，田尻智发现GB的通讯机能存在着无限的潜力。当时运用到通讯机能的游戏还非常少，只有《双截龙》、《魂斗罗》等动作游戏，其目的是为了实现双打。而在田尻智眼中，通讯接口不仅仅是双人游戏这么简单，它还可以进


口袋妖怪相关玩具销售火爆

行资料的交换。在1991年，田尻智就开始进行《口袋妖怪》的构想。因为小时候特别喜欢抓虫子，田尻智把游戏定位于收集不同的怪兽上面，然后玩家可以通过联机通讯交换怪兽。由于资金的限制，《口袋妖怪》的开发速度非常缓慢，但田尻智并没有放弃。到后期由于任天堂资金的注入，使得游戏的开发最终能够完成。发售前，在宫本茂的提议下，田尻智将游戏分成"红"、"绿"两个版本，两个版本游戏一样，但出现的怪兽却不一样。1996年2月27日，《口袋妖怪》正式在日本发售。

发售初期，《口袋妖怪》的销量平平，大家只是将其当成普通游戏，首发出货量还不足20万。但让人没有想到的是，《口袋妖怪》并没有止步，销量稳步提升，到1996年末终于突破100万大关。此后，随着玩家的增多，以及相关漫画、动画的普及，游戏

的销量开始巨增。仅仅在日本国内，《口袋妖怪 红、绿、蓝》就销售出 1100 万套。


口袋妖怪中的很多怪兽成为孩子们的最爱

《口袋妖怪》成功的秘诀在其倡导的交换、养成理念。《口袋妖怪》虽是一个 RPG，但当游戏剧情进行完毕后，玩家的使命并没有完成。不断的收集各个品种的妖怪，并将之锻炼成最强，才是游戏的最终目的。游戏的重点在于通讯，两个版本中的怪兽种类不同，玩家要收集全部的怪兽必须要和别人通讯。另外，在培养出强力怪兽后，玩家可以通过通讯方式和别人的怪兽一决雌雄。这种前所未有的游戏方式立刻吸引了无数玩家，特别是中小学生。

《口袋妖怪》的成功还在于其不仅仅是游戏这么简单，任天堂大力开发其附属产品，包括玩具、动画、漫画等等，海陆空全面出击。任天堂先在小学馆的儿童杂志上连载《口袋妖怪》的漫画，吸引了大批小学生。漫画成功后，顺势推出了动画片，在东京电视台放映。此时，一件偶然事件的发生大大提高了《口袋妖怪》的知名度。1997 年 12 月 25 日，在播放第 38 集《口袋妖怪》动画片的时候，却出现了一个意想不到的严重问题。因为捕捉妖怪的时候有剧烈闪动的画面，由此引发数百名观众的癫痫症。这一事件被媒体广泛报道，任天堂立刻做出补救措施，修改了动画画面。通过该事件，许多原本不关心游戏的人也知道了《口袋妖怪》的大名。

在美国市场，任天堂使用了不同的商业手段。在游戏还未发售前，任天堂就将《口袋妖怪》动画片引入美国。稍后，任天堂推出 GB 版游戏，立刻引发抢购狂潮。最后《口袋妖怪 红、绿、蓝》在美国销量达到 1500 万套。

任天堂在全世界范围内引发了《口袋妖怪》狂潮。《口袋妖怪》的周边玩具也成为炙手可热的商品，黄色的皮卡丘怪兽则成为孩子们的新宠。迄今，“《口袋妖怪》系列”已经在全世界销售了 1 亿 3600 万套，所创造的市场价值以万亿计算，成为业界神话。

GAMEBOY COLOR 迟到的彩色掌机



因为 VB 的失败，横井军平最后不得不退出任天堂，独立门户。早就窥视掌机业很久的 BANDAI 公司开始同横井秘密接触。BANDAI 是日本最大的玩具公司，并拥有《七龙珠》、《高达》等诸多知名动画的版权。早在 20 世纪 90 年代中期，BANDAI 就将触角伸到游戏业，与 APPLE 公司合力推出 PINPIN 电视游戏机，但由于软件的匮乏，最终落得惨淡收场。经过调研，BANDAI 觉得掌机市场主要面向中小学生，这和公司定位一致，因此决定推出掌上游戏机。横井军平根据自己对掌机的独特理解，为 BANDAI 设计了名为 WANDER SWAN(WS) 的掌机。WS 比 GB 更加小巧，而且游戏时间也更长。虽然同样使用黑白液晶屏，但 WS 因为采用 16 BIT CPU，因此性能更强。WS 的最大特点还在于其横、竖都能玩。玩 RPG 等普通游戏可以横向操纵，当玩射击等游戏时，纵向操纵可以获得更大的视野。后来，横井在车祸中不幸去世，好在 WS 得以顺利发售，这也算了却了横井的心愿。

NEOGEO POCKET(NGP) 是著名街机厂商 SNK 推出的掌机。一直在街机独领风骚的 SNK 为了扩展新的业务领域而推出了 NGP。NGP 定位于格斗类型的掌机，有一个专门适用于玩格斗游戏的摇杆。SNK 在 NGP 上推出了《格斗之王》等多款格斗游戏，受到街机迷的追捧。

大概是受到 GB 的影响，无论是 WS 还是 NGP 都采用了黑白液晶显示屏。虽然采用 16 BIT CPU，但因为液晶屏的缘故，并不能表现出优秀的画面。此时的任天堂已经完成了次时代 GB 的研制，它采用 32 BIT CPU，拥有不逊于 SFC 的机能。但由于成本问题，任天堂最终还是决定发售 GB 的彩色版本 GAMEBOY COLOR(GBC) 作为过渡。

1998 年 10 月 21 日 GBC 在日本正式登陆。虽然号称全新掌机，但实际上除了更换为液晶显示屏外，GBC 同 GB 的机能并无区别。任天堂为 GB 配备了当时最好的 TFT 液晶屏，即使在阳光下也能看得很清楚。在 GB 时期，广为诟病的液晶残影现象也得到了解决。虽然采用液晶屏，GBC 的体积仍旧非常苗条，质量仅为 138 克（含电池）。最让人吃惊的是 GBC 的使用时间，长达 20 小时。在使用彩色液晶屏的情况下还能保持如此长的使用时间，不得不说是任天堂技术实力的体现。除了通讯口外，任天堂还为 GBC 设计了红外线接口，玩家在没有通讯线的情况下，仍能够进行资料交换。

与 GG、PCE-GT 不同，WS 和 NGP 的生命力极其顽强，无论是 BANDAI 还是 SNK 都誓要在掌机市场分一杯羹。在 GBC 推出后，WS 和 NPG 相继推出了自己的彩色机种。特别是 WS，获得了 SONY、SQUARE、NAMCO、CAPCOM 等知名厂商的大力支持。SONY 为了制约任天堂，摆明立场要提携 WS，推出了 PS 同 WS 的通讯设备，一些 PS 游戏可以和 WS 联动。在 SONY 的影响下，从任天堂倒戈过去的 SQUARE 更是将《最终幻想》的数款作品重新移植到 WS 上来，成为 WS 上最重要的第三方厂商。WS 的最大特点是游戏在精不在多，BANPRESTO 的《机器人大战 IMPACT》、SEGA 的《战斧》、CAPCOM 的《口袋战士》都成为 WS 上的经典作品。

但无论对方如何强劲，还是远远不能和 GBC 相比。虽然 GBC 的机能较弱，但任天堂还有强大的游戏软件阵容。任天堂在 1999 年适时发售了《口袋妖怪》的续作——《口袋妖怪 金、银》，引发了新一轮的 GBC 抢购风潮。昔日任天堂的盟友也开始为 GBC 开发游戏。ENIX 开发了《勇者斗恶龙 怪兽篇》，KONAMI 开发了《游戏王》，而且都取得了数百万以上的销量。

虽然此时任天堂在家用机行业正处于前所未有的危机中，在掌机领域却风光无限，为这家百年老铺赚足了面子。2000 年，任天堂对外宣布 GB 系列主机的世界销量达到 1 亿台。对任天堂来说，这并不是游戏的结束，而仅仅是游戏的开始。

A NEW START FOR NINTENDO

GAMEBOY ADVANCE 再掀热潮

GBA采用了32BIT CPU

于2001年3月21发售的GAMEBOY ADVANCE(GBA)才是GB的真正后续主机。GBA采用了32 BIT CPU，240X160象素的TFT彩色液晶显示屏效果非常出色。当时电视游戏已经进入三维时代，PS2等家用游戏机能够做出非常逼真的三维效果，二维游戏正逐渐退出主流。但任天堂发售的GBA的3D即时演算能力却几乎为零。任天堂多次在公开场合表示，GBA是一台究极二维主机。的确，在二维画面上，GBA比起任天堂的SFC也毫不逊色，能同时显示32000色，支持多个角色运动和多层卷轴。


GBASP的折叠设计缩小了主机体积

GBA的向下兼容设计是另一个亮点，不仅可以使用GBA卡带，还可以使用GBC和GB卡带，用GBA玩GBC或者GB游戏，还可以让画面拉伸，体验大画面的效果，这样的设定在GBA初期游戏匮乏的时候实现了和GBC的平稳过渡。

GBA的机能如此有限，与任天堂的保守理念有莫大关系，经历了VB的失败和《口袋妖怪》的成功，任天堂认识到技术并不是主要的，重要的在于游戏的趣味性。没有3D机能的GBA不仅节约了主机的成本，也节约了游戏开发成本，让厂商能以低成本制作游戏，这才是最大的吸引力。事实证明任天堂的思路是正确的，相比于GBC，GBA有着更加优秀的机能和更容易的开发环境，吸引了众多的开发商。

此时的游戏界已经发生了翻天覆地的变化，SONY凭借PS占据了电视游戏市场的大半江山，SEGA由于连年亏损不得不退出硬件市场，在SFC末期和任天堂决裂的SQUARE因为开发《最终幻想》电影产生了巨额亏损，电视游戏市场已经被SONY垄断，各厂商纷纷寻找新的利润点，GBA自然是最好的平台。KONAMI、ENIX、NAMCO这些昔日的开发伙伴自不必说，在GBC上的成功作品纷纷延续到GBA上来，甚至连SEGA、SQUARE的高层也开始接触任天堂，要为GBA开发游戏。

GBA成为历史上作品数量最全的主机，SEGA的《索尼克》、《战斧》、《兽王记》，以及SQUARE《最终幻想1+2》、《圣剑传说》的登场，都充分说明了这一点。任天堂自家也锦上添花，《口袋妖怪》、《马里奥兄弟》、《火焰之纹章》的续作陆续登场，GBA想不火都难。

GBA的发售让原本以机能领先的WS和NGP迅速败下阵来，BANDAI公开表示为GBA开发游戏，同时停止生产WS，GBA由此进入无人境地，掌机界完全由任天堂一家独大。

要说缺陷，GBA的最大缺点就是液晶屏实在太暗，为了降低成本，GBA采用的普通液晶面板，在稍微黑暗的环境中，玩家就会看不清屏幕，GBA甚至一度被称为"眼睛杀手"。另外，任天堂的外形比较儿童化，而且体积还是过大。基于以上的原因，2003年2月14日任天堂发售了GBA的改进机型GAMEBOY ADVANCE SP(GBA SP)。GBA SP的机能和GBA一样，但因为采用了折叠形式设计，所以体积更小。GBA SP的方块外形美观大方，引起了很多青年人的喜爱，成为任天堂扩展高年龄层用户的武器。此后，任天堂推出了多部成人化的广告片宣传GBA SP，这些广告片设计前卫，意为GBA不仅仅是小孩子的专利。同时GBA SP还添加了前置光源，让玩家在黑暗中也可以看清屏幕。不过为了节省成本，GBA SP没有做成背光，这也让画面在开前光的时候看起来白，成为GBA SP设计上的瑕疵。

凭借着优秀的游戏，GBA再次赢得了市场。虽然任天堂在电视游戏市场一败再败，却凭借着掌机获取了高额利润。

尾声 NDS和GBM继续辉煌

NDS采用了触摸屏技术



GBM将延续GBA市场

从任天堂手中抢走电视游戏宝座的SONY再也按捺不住，于2004年12月推出全新掌机PSP。PSP有着超强的三维运算能力，每秒的多边形运算能力达到3600万个，并且还有影音播放、图片浏览等多媒体功能。任天堂自知在硬件设计上达不到SONY的高度，索性从侧面出击，先于SONY在2004年11月推出新掌机NINTENDO DS(NDS)。

NDS没有超高的三维运算能力，却有着独特的设计。任天堂将原本在掌上电脑中普遍运用的触摸屏放到NDS上来。NDS有两块屏幕，下屏同时是一块触摸屏，用户可以通过触控笔操纵游戏。再加上麦克风，NDS游戏操作的多样化给人带来无比的新鲜感觉。

任天堂仍没有忘记GBA玩家，除了游戏继续推出外，更在2005年秋季发售了改良版的GAMEBOY MICRO(GBM)。GBM是改良版的GBA，采用背光型液晶，显示效果非常好，还大幅缩短了体积。GBM的发售是任天堂牵制PSP的重要一环，毕竟GBA上有大量的经典游戏，GBA退出市场还为时过早。

同时NDS的销售状况也高歌猛进，早于PSP达到500万的普及量。2005年秋季，任天堂宣布共有超过130款NDS游戏在开发中，其中不乏《大航海时代》、《最终幻想3》、《勇者斗恶龙 怪兽篇》、《生化危机》等大作，厂商已经完全倾向于NDS。在与索尼PSP的争斗中，NDS已经处于明显的优势。任天堂用NDS再一次证明了其掌机策略的正确性，任天堂的掌机

文/模拟地带创作室/水镜先生
责编/Cotolo

GBA FAQ

转眼间，GBA ROM 按照标号划分的总数已经超过 2000 大关了，市面上各式各样的 GBA 烧录卡也在谋杀者玩家的金钱，在 NDS、PSP 即将成为手掌机世界新宠儿之时，GBA ROM 仍然凭借强大的数量及后期大作迭出的情况坚守着阵地。受 Cotolo 之托，写了一篇扫盲性质的 FAQ，给初涉这个领域的朋友一些启蒙性质的教学，也让一些长期以来含糊不清的问题得以明确。



基本FAQ

BIT和BYTE

一些刚刚接触 GBA 游戏或者烧录卡的朋友常常会发出这样的疑问：为什么我的卡有 64M，却只能烧录一个 8M 的 GBA 游戏 ROM？

这就涉及到 BIT 和 BYTE 的问题了，在 PC 上，文件以 BYTE 为单元来存储，也就是我们常说的字节，我们经常说的文件容量是 4MB、8MB 或者 16MB，那后面的 MB 实际上就是 MEGA BYTE 的简写，也就是说 1MB 相当于 1024 BYTE。

但是在 GBA 卡带的容量计算中，所使用的单位确是 BIT（比特），我们经常说某个 ROM 是 32MB、64MB 或者 128MB，后面的 MB 则是 MEGA BIT 的简写，同样的 1MB 也相当于 1024 BIT。

需要区别的是，1 BYTE 等于 8 BIT，我们在电脑上看到的 ROM 实际容量是 8M，烧录到烧录卡中就必须换算成 BIT 为单位，那就得乘以 8，最后得到的是 64MEGA BIT 的容量。如果你的烧录卡是 64M 的，那么只能装下一个 8M 的 ROM 实际上并没有什么不对，因为这其中存在着 BYTE 和 BIT 的换算规则。

实际上，并不是所有的文件容量都会用到 BIT 这个单位，但这个单位之所以这么盛行，是因为日本游戏厂商任天堂在上个世纪 80 年代就开始在自己生产的游戏卡带中广泛使用，由于任天堂的游戏卡带在全球范围内的影响力，所以 BIT 这个单位也被人们所牢记和推广。

一些场合，人们喜欢用大写的 B 和小写的 b 来对两者加以区分，比如 MB=MEGA BYTE Mb=MEGA bit。

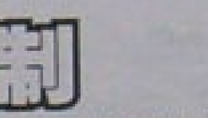
ROM和SAVE

有时候你或者你的朋友在玩游戏的时候，会产生这样的问题：那些 GBA 游戏的存储进度是放在哪里的呢？

让我们来做一个简单的逻辑推理：在一些光碟游戏主机上，比如 PS2、PS、DC、NGC 等等，游戏是被存储在光盘媒体上面的，而它们还需要一块额外的记忆卡来对游戏进度进行存储。其实对于 GBA 游戏来说，情况也是大同小异的，GBA 卡带很小，但是卡带内部有一块非常微小的芯片，这块芯片不是用来存储游戏信息，而是专门用于保存游戏进度的，它附属在卡带内，但并不是 ROM 的一部分。

存储芯片一般都是可擦写的，类似于我们在电脑上用的闪存，它需要一个充电回路来供电，以确保在一段时间内暂时保存游戏的进度。正版卡带或者一些烧录卡内置的充电回路能够在 GBA 主机开机的时候让芯片自动得到电力供给和补充，非正版卡带或者质量不行的烧录卡带采用额外的电池来给存储芯片供电。需要纠正的是，很多人认为 GBA 卡带的游戏进度存储在电池中的观点是错误的。

制 式



GBA 游戏会像其他的一些家用机游戏那样，存在制式的区别吗？

很明显没有。在 GBA 游戏中，只有语言的区别，没有制式的规定，也不存在日版的主机无法玩美版游戏的现象，这是因为 GBA 主机本身就已经很小，没有必要再在其中设置诸如制式等复杂的限制门槛。

滞后和拖慢

在一些游戏中，我们会见到少许的滞后或者拖慢现象，这是什么原因，会不会是我的卡带有问题？

我们先来说说滞后吧，正版的 GBA 卡带采用的芯片可以使按键到相应的操作过程几乎感觉不到延迟，而烧录卡芯片在按键响应速度上一般都有一定程度的滞后，好一些的烧录卡可能感觉不出来，但是确实存在差距。不过只要不大影响游戏运行，就可以忽略不计。

而拖慢现象我们就见得多了，一般都是由于主机处理负荷过高而造成的，比较典型的是著名对战游戏《街头霸王》在飞行道具命中后出现的短暂慢动作（当然那个游戏是为了体现击中的效果而特意做的）。GBA 游戏在运行的时候，是直接将卡带中的内容读取到主机内存中再执行，如果游戏中出现拖慢现象，一般都是事先安排好的或者在主机性能允许范围内，与卡带无关，所以完全无需担心。

中级FAQ

INTRO是什么？

收集 GBA ROM 的人经常会遇到这个特殊的名词。INTRO 可以理解为小广告，它是在不破坏 ROM 本身游戏内容的前提下，在 ROM 的结构上进行轻度的 HACK，然后在启动部分插入的一些宣传性质的小广告，这些广告的内容大多为介绍和宣传 DUMP 小组自身的信息。

很多人比较厌烦这些 INTRO，希望得到纯净的 ROM。而得到纯净的 ROM 最好的方法，就是自己去买游戏的正版卡，并且自己将其 DUMP 出来。早些时候，曾经有不少人编写了一些专门用于去除 INTRO 的软件。不过后来 INTRO 的嵌入方式越来越复杂，所以现在网络上比较流行的去 INTRO 方法就是针对纯净的 ROM 和带有 INTRO 的 ROM 的差别来制作专用的 IPS 补丁，通过给 ROM 打补丁清空 INTRO 所占据的区域，从而得到纯净的 ROM。

EXIT HACK是什么?

光看英文名词，很多人可能都不清楚这是什么，但是要说到具体的作用，我们可能就恍然大悟了。很多GBA游戏都有着同时按下"A+B+START+SELECT"这四个组合键能够回到游戏标题画面的功能，简称四键复位。

不过由于有少量的游戏不具备这一功能。于是就产生了人为手动添加HACK代码的做法，这类HACK方式就被称为EXIT HACK，经过人为处理后的ROM将同样具备四键复位的功能，只不过HACK行为必须建立在不破坏ROM内容本身的基础上，很多GBA烧录卡的软件都已经附加了在烧录游戏之前自动打上四键复位补丁的功能。

MB ROM是什么?

在收集GBA ROM的途中，我们会遇到一些后缀名为MB的ROM，这实际上是一种被称为具备复合启动方式的ROM，MB的简写就是MULTIBOOT。这些ROM都能被GBA模拟器VBA很好的模拟运行，而且它们还可以通过GBA主机特殊的连线与NGC相连，或交换数据或下载迷你游戏。当然你没有NGC主机的话，把它们当成普通的GBA游戏玩也未尝不可。

什么是睡眠模式

目前几乎所有的GBA游戏都具备这一模式，在这一模式下除了内存仍然在运作，GBA主机的所有硬件都停止运行，而内存中保存的仅仅是少量活动的数据。睡眠模式下的GBA主机可以持续运行24小时以上，而无需担心主机电源耗尽。如果你出门在外，正好遇到GBA电源即将用完，而又无法对正在玩的游戏实施存盘操作的时候，不妨试试通过睡眠模式来延长到达充电时刻的时间。

另一方面，一些游戏在玩家5分钟内没有任何按键操作之后，也会自动进入睡眠模式以节约不必要的电源消耗，很多自制的非官方GBA游戏也开始具备这一功能。

怎样识别正版的GBA卡带?

现在市面上的赝品和海盗版本的GBA卡带非常多，特别在亚洲那就更不用说了。那么如何分辨这些卡带的特征，以免被以假乱真的赝品骗取金钱呢？实际上有个非常简单的方法，将你的GBA卡带的电路板部分放到台灯下仔细观察，在金手指接触部分的上端，有一排清晰的字迹，写明的是卡带的制造商、生产年月以及出厂的专用序列号。而烧录卡或者海盗版本的卡带不具备这些东西，所以非常容易辨认。

GBA游戏存档相关

GBA ROM的保护和加密技术都属于比较早期、比较初级的级别，与此相对应的是GBA游戏卡带也存在着不同的存盘类型问题。正版的GBA卡带拥有三种存盘方式，而烧录卡和海盗版本的卡带只有一种电池记忆方式，因此它们必须将ROM的记忆方式用模拟的手段通过软件转换过去，否则存盘就会有问题。

我们经常听到的给某某游戏打存盘补丁，实际上就是将ROM的存盘方式强制改为电池记忆。





GBA卡带的存盘类型

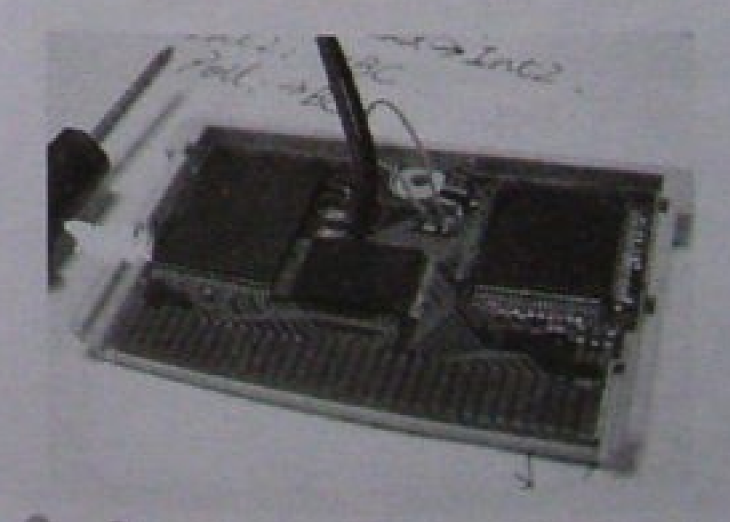
存盘方式	存盘大小	存盘特征	游戏类型	游戏举例	备注
EEPROM	4KBIT (0.5KBYTE) 64KBIT (8KBYTE)	容量小、价格便宜	单级保存、高分记录等	超级马里奥、托尼霍克等	最为普遍的存盘方式，一半以上的游戏均采用这种存盘方式
SRAM	256KBIT (32KBYTE)	中等大小、速度更快	详细级别保存、记忆点存盘等	F-ZERO、恶魔城、洛克人等	使用率第二，约有1/3游戏使用这种电池记忆存盘方式
FLASH	512KBIT (64KBYTE) W1024KBIT (128KBYTE)	价格最昂贵、容量最大	复杂的RPG所采用的特殊记忆	口袋妖怪、FF战略版等	成本高、存盘速度慢，不得已而采用的闪存式存盘方式

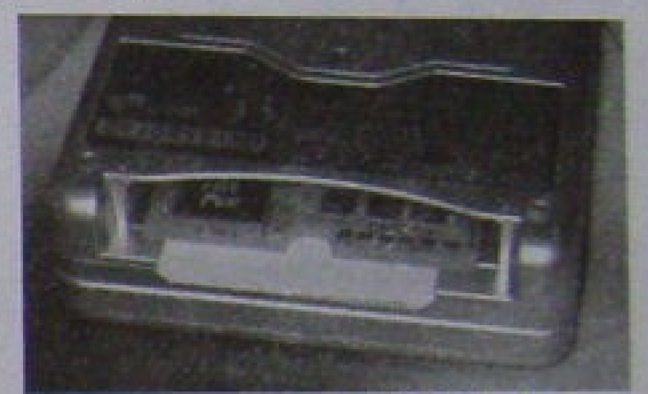
存盘的大小

EEPROM - 存盘文件的大小因游戏不同而有4KBIT和64KBIT两种，后来出现的EEPROM_V122模式可以同时兼容4KBIT和64KBIT，对于查看存盘文件的大小，这里有一个非常简单的方法，那就是用模拟器VBA运行游戏之后查看SAV文件的大小。

SRAM - 电池记忆文件的大小永远都是256KBIT，不会因游戏不同而有区别，也是烧录卡普遍采用的统一存盘方式。

FLASH - 有着512KBIT和1024KBIT两种版本的区别，从名称上我们能够看出两者的区别，比如FLASH1M_V102就是1024KBIT的，FLASH512_V130就是512KBIT的。早期的FLASH版本没有用到这类命名方式，但是它们都是512KBIT大小的，比如FLASH_V123。





ROM减容

为什么要对ROM减容？对于使用烧录卡的人，一定会想自己的烧录卡能够装下更多的游戏吧，于是人们就从ROM的空间上下文章了。很多GBA的ROM实际上有用的游戏内容部分并没有达到32MB、64MB或者128MB这样精确的容量，总会有一些剩余的空间存在于ROM当中，而往往这些空间会被无意义的空白字节填充，以达到标准的ROM容量。将这些空白字节填充的部分去掉，并不会影响游戏的正常运行，同时还能将ROM的实际容量减小，让你的烧录卡能够容纳更多的游戏。

ROM减容一般可以用一些16进制文本编辑软件来实现（比如UltraEdit），将ROM文件用这些软件打开，找到末尾如果存在大量成排的00或者FF字节，直接删除即可，这些就是填充用的空白字节，删除后将ROM文件另存，用模拟器运行看看有没有问题，如果没有问题，那么减容就成功了。对比减容前后的两个ROM容量大小，就可知道删除那些字节的作用了。

2011/ 2/11

其它FAQ

GBA上的模拟器

GBA 上的模拟器种类繁多，有的效果很好，有的却表现一般。这取决于 GBA 和模拟那些主机的 CPU 主频。GBA 采用的是 16.7MHZ 的 32 位 CPU，那些采用 8 位的低端 CPU 的主机，比如 FC、GB、SMS、PCE 等等，都应该能够很好的被模拟，有些高于这个参数的虽然也能被模拟，但肯定无法全速运行。

GBC 的模拟比较特别，采用双倍速 (8MHZ) CPU 模式的游戏无法被正常模拟，单倍速 (4MHZ) CPU 模式的游戏则有可能被模拟得很好，这就是为什么黑白 GB 的游戏在 GBA 上模拟运行基本没有问题的原因所在。

NAND和NOR

如果你使用过其它的数码设备，比如数码相机、MP3 播放器，你一定曾经接触过像 Compact Flash、Smartmedia、MMC、记忆棒或者 SD 卡这类存储媒介，而相比 GBA 烧录卡，你一定会有这样的疑问：为什么 GBA 烧录卡容量那么小，价格还那么贵？

那是因为 GBA 烧录卡用的芯片与其它那些媒体不是一样的类型，GBA 烧录卡用的是 NOR 芯片，而不是使用得较为普遍的 NAND 芯片，NOR 的特点是写入速度较慢，而读取速度相当之快，两种芯片在价格上有着较大的差距。

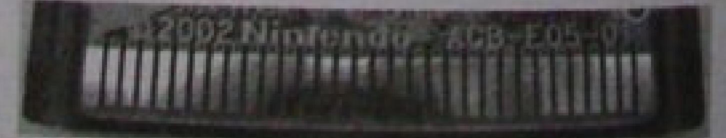
那么又会有人要问，为什么 GBA 烧录卡不使用价格相对便宜的 NAND 芯片呢，那是由 GBA 读取游戏内容的形式决定的。GBA 读取卡带中的数据的方式，是频繁地从卡带的 ROM 芯片中读取数据，游戏中的场景切换黑屏的时候就是读取数据的时间。NOR 芯片的读取速度大约在 70 纳秒左右，而 NAND 的读取速度却在 25 毫秒左右，两者相差太大。如果 GBA 烧录卡采用 NNAD 芯片来作为 ROM 载体的话，我们所看到的不会是超长的游戏读取时间，而将是不符合 GBA 主机的运行和读取频率，游戏直接当掉。

或者通俗地说，在早期 GBA 烧录卡刚刚开始起步的时候，曾经有使用 120 纳秒读取速度的卡带，在那上面游戏的延迟和滞后现象会严重降低玩家的乐趣（参见上面关于滞后的说明），在一些需要快速切换场景读取速度的场合，游戏就直接死机了。

另外像 N-GAGE、GP32 等一些掌上娱乐设备，也是采用 NAND 的闪存设备，但是它们运行游戏的时候并不存在很长的读取时间，就是直接预先将游戏的 ROM 完全读取到主机的内存当中模拟运行，不再需要二次读取数据的时间。GBA 不具备那么大的内存，所以只能选用 NOR 芯片来作为 ROM 的载体。

大约在几年前，我曾经过问过 NOR 和 NAND 的价格，128MBIT 的 NOR 芯片大约售价 150 元，而 128MBYTE 的 NAND 芯片大约售价 300 元，注意两者在单位上的不同（参见最前面关于 BIT 和 BYTE 的区别），其零售价格居然有着 4 倍的差距。

对 NOR 芯片还不大清楚的朋友，可以看看你的电脑主板上面存放 BIOS 的那块芯片，那一般都是 NOR，快速的读取速度是 NOR 的优势，要不然你的电脑开机后半天不启动，那还不急坏人啊。也正是由于 GBA 卡带这样的特性，所以才会有烧录卡和海盗版卡带如此繁荣的局面产生。



方寸的精彩 走进E-CARD的世界

Nintendo 任天堂ホームページ Nintendo Co.,Ltd.

本人是一任天堂 FAN，但不喜欢喊口号，不喜欢参与主机之间的派别斗争，只喜欢在任天堂那简单而不乏厚重的童话般游戏世界中打发日常的空余时间。本人还是一掌机迷，大凡掌机游戏都想去看个究竟弄个明白，这不，最近在网络上看到有一些稀有的 ROM 下载，拖回来之后研究了好些日子，决定写篇文章与同好们交流交流。

Nintendo 任天堂于 2001 年 12 月 1 日发售了一款 GBA 掌上游戏机专用的卡带设备，叫做 E-READER。该设备以 GBA 普通卡带的标准接口与 GBA 主机相连接，类似一个读卡器转接口。通过它可以读取一种名为 E-CARD 设备上的内容，在 GBA 主机上执行。而那些 E-CARD 则是由任天堂方面采用街头专用柜员机的方式来贩售，其内容、体积以及价格都比 GBA 的游戏卡带要小很多、低很多。之所以命名为 READER 和 CARD，其目的也是为了体现这个读卡器设备简单便捷、使用上“快餐化”的特点。

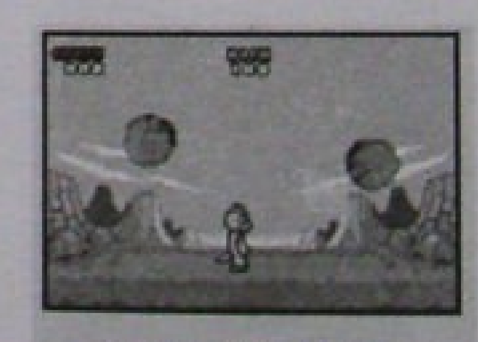
E-READER/E-READER 简介



虽然在国内我们几乎完全不能感受和接触到这项读卡器业务的任何特征，但从任天堂官方网页的介绍，我们大致可以了解这项产品的推广，仍然是基于 GBA 主机以及其庞大的游戏软件市场的基础上的。



最早的 E-CARD 服务，大致可以分为三类。



1.E GAME MINI

这类 E-CARD 里面包含一个或者多个很小的迷你游戏，插上去之后就能直接运行，多用于平常随手玩玩打发时间。



2.E ANIME

在 E-CARD 里面装载一些画质并不是很高、容量并不是很大的动画短片，大多用于对某些大型动画电影或游戏发布前的宣传。



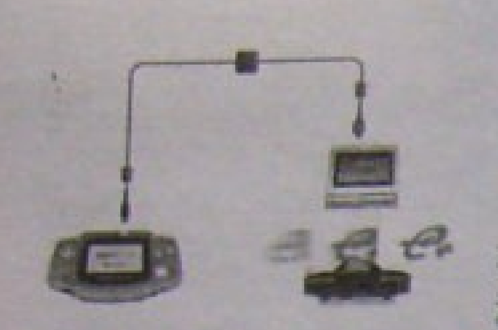
3.E SHELL

一些游戏的怪物、道具及属性资料，在玩游戏之余插上去用 GBA 查看，可以起到很好的攻略辅助等作用。





在2003年6月27日，任天堂发布了E-READER的增强型，也就是我们现在所常说的E-READER PLUS，简称E-READER+。E-READER+所使用的卡片与原来没有多大的区别，但是在扩展性上面做了大大的改良，增加了多人联机交换数据的功能。



这类功能是目前E-CARD中最后欢迎的游戏方式，卡片其中包含的是某个游戏的附加内容，一般为增强道具装备、隐藏关卡迷宫或者究极存档什么的。要启动这些内容，玩家首先必须具备相应的GBA游戏卡带，然后才能将卡带游戏中的数据与E-CARD中的增强包融和，从而达到扩展游戏内容的目的。

不过人们不禁要问，E-READER+不是插在GBA卡带插槽的吗，那么怎么让它与GBA卡带同时并存呢，难道要在游戏中对卡带热拔插？当然不是，要做到游戏卡带的原创内容与E-CARD中的附属内容相结合，我们需要两台GBA主机以及一根数据交换线，也就是GBA的联机对战线。任天堂一向主张游戏要多人玩乐趣才更大，GBA要与朋友联机对战或者交换数据才更有意思，如果你想完全体验E+READER+的乐趣，就尽量找找周围一同玩GBA的朋友凑齐那些设备吧。

假如我们准备好了两台GBA游戏主机，外加一根GBA专用联机线。那么先用第一台GBA主机启动游戏，第二台GBA主机启动E-READER+中的增强型卡片，通过联机线，将两台GBA主机连接起来，在第二台主机中选择连接到GBA主机，这样第一台GBA主机中的原始游戏数据就传输了过来，与第二台主机中的附属内容相结合，我们就能玩到与游戏卡带中完全不同的新关卡、新任务等内容了。

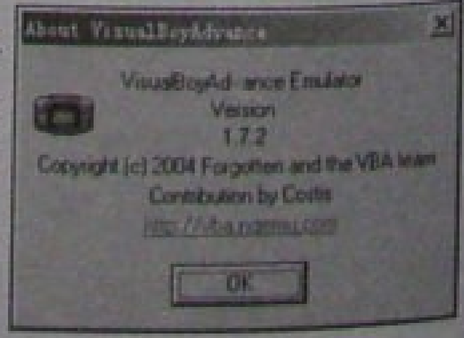


▲ゲームボーイアドバンス同士を接続

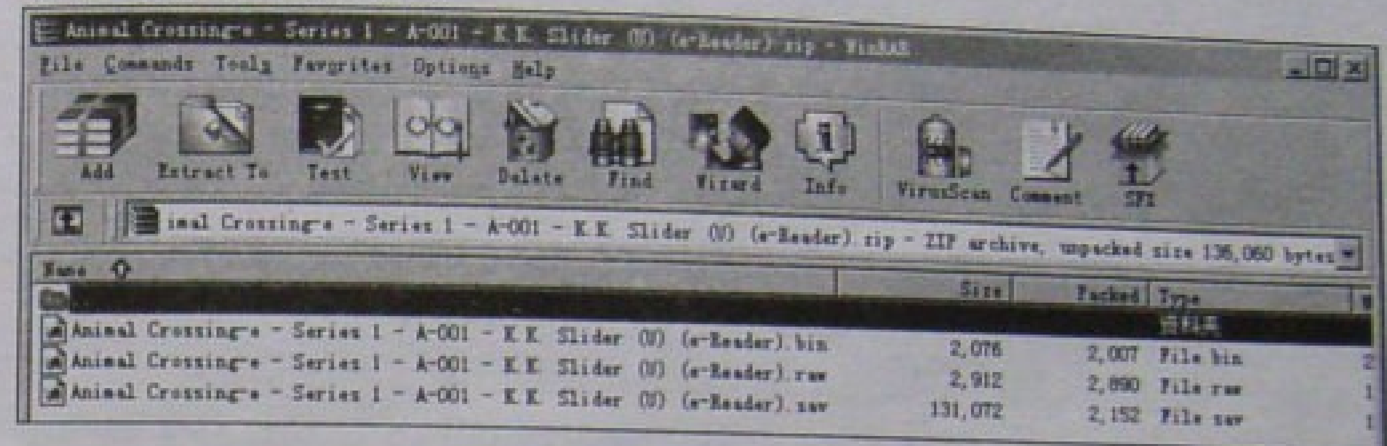
▲ゲームボーイアドバンスSP同士を接続

E-READER专用模拟器

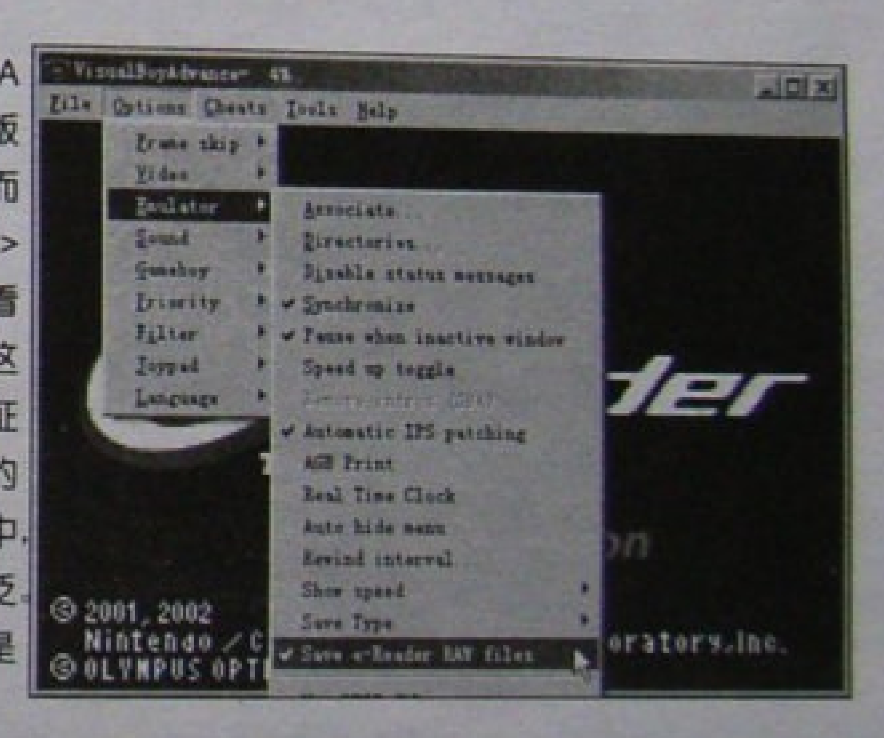
不过话虽如此说，还是有不少人无法具备以上条件的。不过好在有模拟器这个东西存在，我们总算有机会感受一些E-READER的魅力。目前随着GBA游戏DUMP技术的日渐成熟，E-CARD的ROM也有不少被DUMP了出来在网络上流通，不过我们还不知道具体怎么使用。直到11月15日，caitsith2发布了他自己编译的GBA模拟器VBA修改版，我们称之为VBA E-READER。这个模拟器是在官方1.7.2版本的基础上编译得来，在运行GBA ROM的同时新增了能够运行E-READER游戏的功能，下面就来给大家慢慢介绍。



在介绍模拟器之前，还是先来给大家介绍一下网络上现在放出来那些E-CARD的ROM吧。目前网络上放出的E-CARD ROM压缩包，一般包含三种类型的文件：*.bin、*.raw以及*.sav。第三种文件我们应该很清楚了，那就是GBA游戏的电池记忆存档文件，而前两种文件则是E-CARD专用的文件类型，大体上，我们称之为DOT CODE，指的是在E-CARD的板子上那些点阵所包含的游戏代码。GBA主机就是通过调用这三种形式的文件代码，从而成功执行E-CARD上面的内容的。



接下来说说模拟器吧，VBA E-READER大致上看与官方版本的VBA没有什么区别，然而当我们将菜单拉至Options --> Emulator那里的时候，我们会看到Save e-Reader RAW files，这便是支持E-CARD游戏的最好证明。这同时也说明，在E-CARD的BIN和RAW两种点阵代码格式中，RAW格式要比BIN格式用得广泛。好了，接下来我们来看看模拟器是怎么运行这些ROM的过程吧。



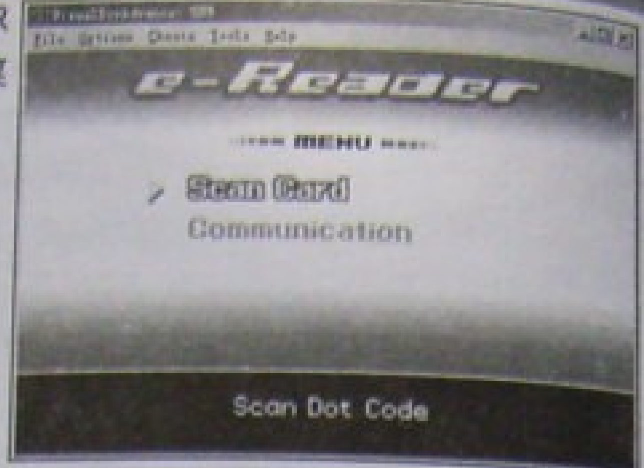
模拟器运行过程

首先我们打开模拟器，执行File --> Open（也可以用快捷键Ctrl+O），然后找到GBA E-Reader的专用ROM（有美版、日版以及日版的E-READER+共几种ROM）。我们这里以美版的E-READER ROM为例，载入ROM之后，我们可以看到E-READER的专用启动画面，没错，这就是那个古怪的设备插在你的GBA卡带插槽上会出现的启动画面。

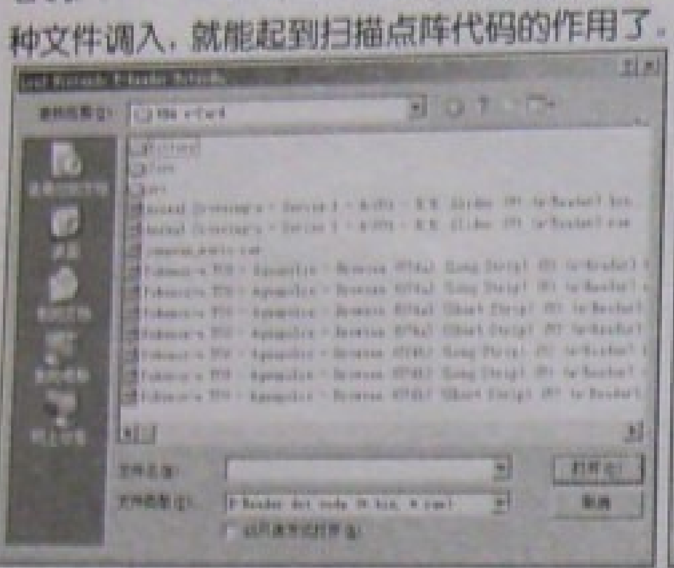


这时候按下任意键，我们会进入 E-READER 的主菜单，一般第一次进入这里，我们会看到主菜单中有两个选项。

Scan Card	扫描 E-CARD 中的点阵代码，也就相当于读取 E-CARD ROM
Communication	通过连接线与别的游戏主机交换数据



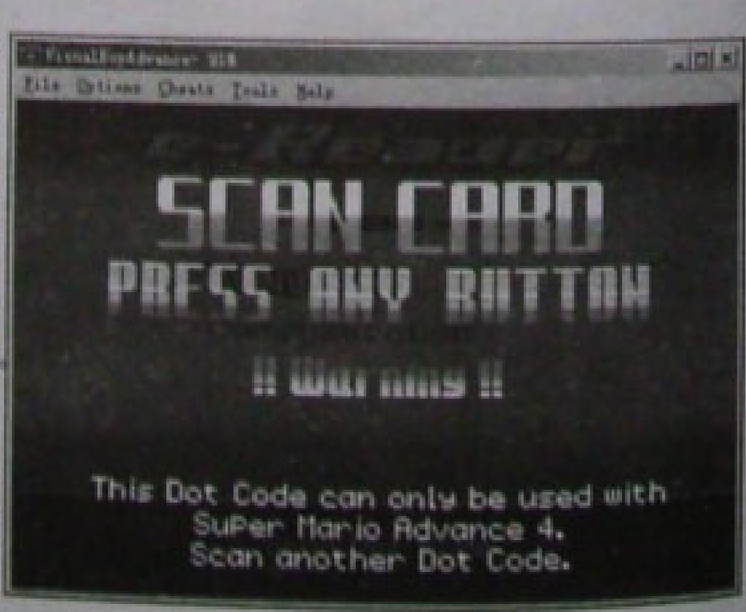
我们首先来试试 Scan Card，这个操作相当于将 E-READER 插到 GBA 主机上之后，再将 E-CARD 放到上面扫描数据。选择这项后，模拟器会再次弹出打开文件对话框，提示使用者调入 BIN 或者 RAW 格式的点阵代码文件，这时候只要将 ROM 压缩包中解压出来的这两种文件调入，就能起到扫描点阵代码的作用了。



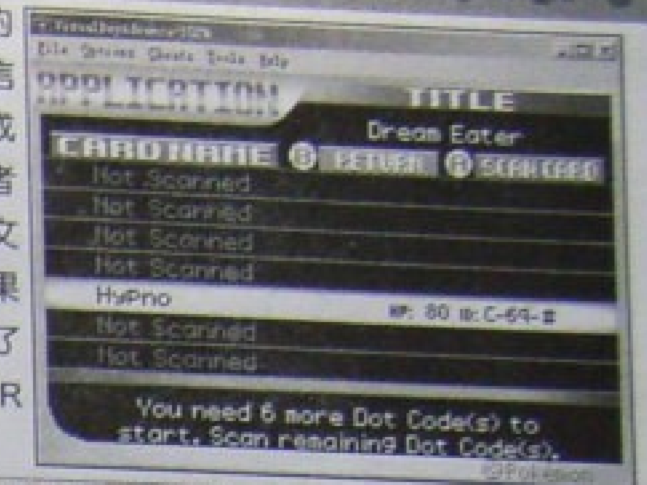


如果调入的点阵代码文件属于能够直接运行的类型，那么在调入之后就会自动启动里面的内容，这时候我们就如同是在用 E-READER 读取 E-CARD 上的数据，于 GBA 上面运行了。这些能够直接运行的点阵代码文件，包括一些个人自己编写或者转换得来的 DEMO 或者小游戏，以及任天堂官方发布的休闲游戏、影视、资料片断。比如：个人爱好者编写的 RAW 文件，包含某些游戏的人物介绍、或者某些游戏中的一个迷你游戏片段等等，以及任天堂官方发布的口袋妖怪卡片资料集，这些都是以 BIN 或者 RAW 格式的点阵代码文件存在的（或者说被 DUMP 为这类文件）。

而一些点阵代码文件运行后会提示警告信息，使用者被告知进行游戏需要专用的游戏卡带提供原始数据才能玩，这就是后期 E-READER 的加强型号 E-READER+ 所支持的文件类型了，我们需要经过特殊的连接在 GBA 上面才能体验到游戏其中的乐趣。比如任天堂为了配合 E-READER+ 的发售，而同时推出的《超级马里奥 4A》的增强关卡包，就需要另一台 GBA 运行该游戏然后将数据传输过来才能结合起来用。



实际上 E-CARD 的 ROM 当中，最为普遍的还是利用 SAV 格式的文件来直接启动某些游戏信息，而这类 E-CARD 一般都是早期制作的了，成本低廉使用方便，大部分喜欢自己 DIY 的爱好者经常自己制作一些 SAV 格式的 E-CARD 存盘文件，直接在模拟器中导入，就能看到具体的效果（某些信息或者迷你游戏）。当在模拟器中导入了这些 SAV 格式的电池存盘文件之后，E-READER 的主菜单中就会多出以下这项。



Access save data	执行电池存盘中的数据从而启动新的内容

这项命令的作用，就是将 E-CARD 中的存盘扫描到 GBA 中去，然后调用这个存档执行其中的内容。由于 GBA 本身的存档规格所限，容量都不是很大，所以这类数据被调用后即使是游戏也不会很大很复杂，多被用于爱好者们自己编写的 DEMO 测试。

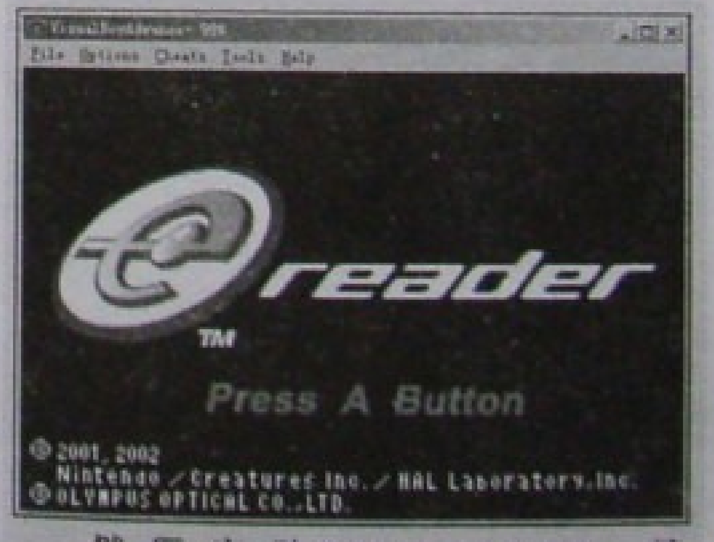
实际运行举例

RAW 文件执行过程

下面就以几个 ROM 为例，来给大家示范一下 E-CARD ROM 的实际运行过程。

Name	Size	Packed	Type
Pokemon-e TCG - Aquapolis - Drowzee (074a) (Long Strip) (U) (e-Reader).bin	2,076	1,991	File bin
Pokemon-e TCG - Aquapolis - Drowzee (074a) (Long Strip) (U) (e-Reader).raw	2,912	2,881	File raw
Pokemon-e TCG - Aquapolis - Drowzee (074a) (Short Strip) (U) (e-Reader).bin	1,308	1,261	File bin
Pokemon-e TCG - Aquapolis - Drowzee (074a) (Short Strip) (U) (e-Reader).raw	1,872	1,875	File raw

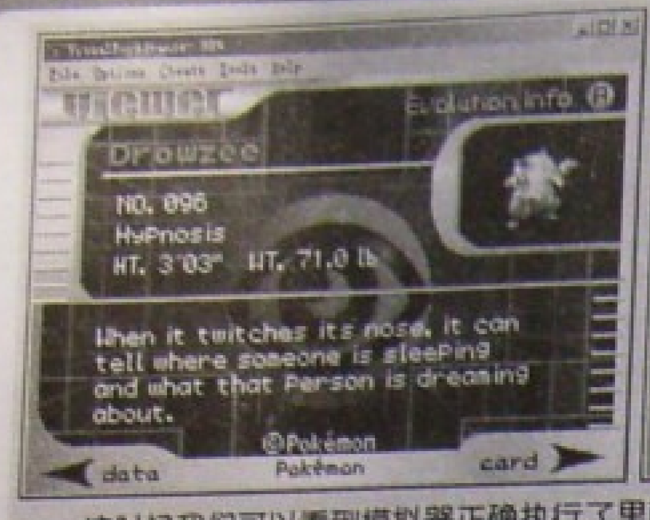
首先我们将一个《口袋妖怪》的 E-CARD ROM 解压，出现四个文件，它们的文件后缀分别为 BIN、RAW，而从它们之间的命名我们可以看出一些是详细注释一些是简短注释。

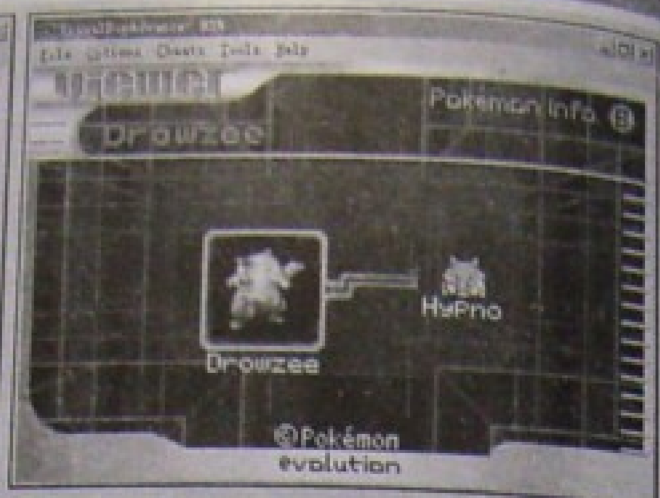


然后启动 VBA E-READER，按下 Ctrl+O，读入 "e-Reader (U).zip" 这个美版的 E-READER ROM，出现 E-READER 启动的标题画面，按下 A 键进入 E-READER 的主菜单。



在主菜单中选择第一项 Scan Card，之后弹出读取文件对话框，选择解压出来的 RAW 文件之后确定。





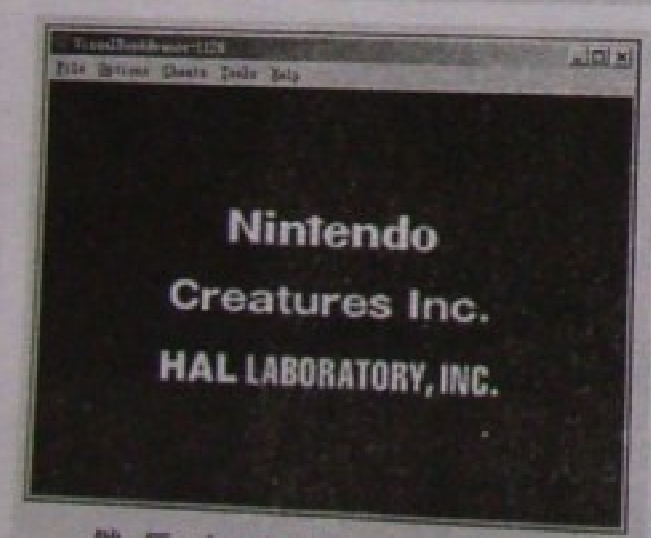
这时候我们可以看到模拟器正确执行了里面的文件，如果选择简短注释的 RAW 文件，会显示这种怪物卡片的一些数据列表（具体的今后会给大家说明），而简短注释的 RAW 在调用之后会有这种怪物详细的图标、特征以及进化状态、所在区域、习性特点等等资料可供参考。

这样，RAW 格式的文件执行过程我们算是掌握了。

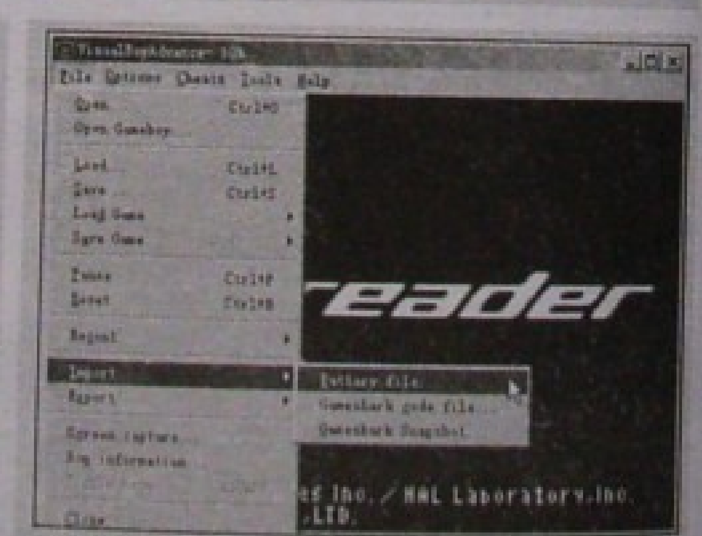
SAV文件执行过程

Name	Size	Packed	Type
			资料夹
Animal Crossing-e - Series 1 - A-001 - K.K. Slider (U) (e-Reader).bin	2,076	2,007	File bin
Animal Crossing-e - Series 1 - A-001 - K.K. Slider (U) (e-Reader).raw	2,912	2,890	File raw
Animal Crossing-e - Series 1 - A-001 - K.K. Slider (U) (e-Reader).sav	131,072	2,152	File sav

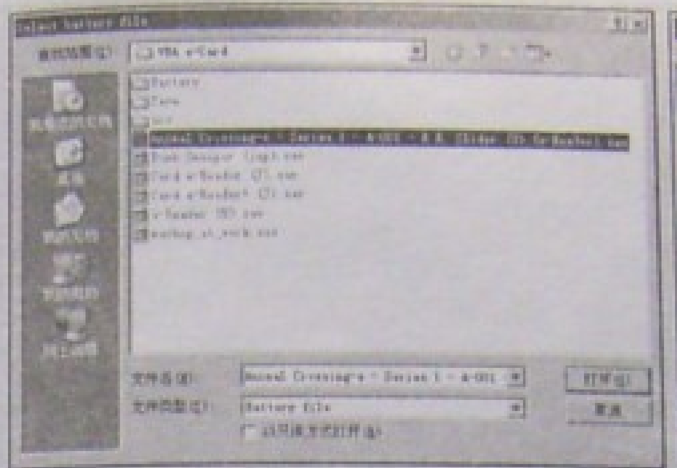
接下来我们再解压一个《动物之森》的 E-CARD ROM，出现三个文件，它们的文件后缀分别为 BIN、RAW 以及 SAV。

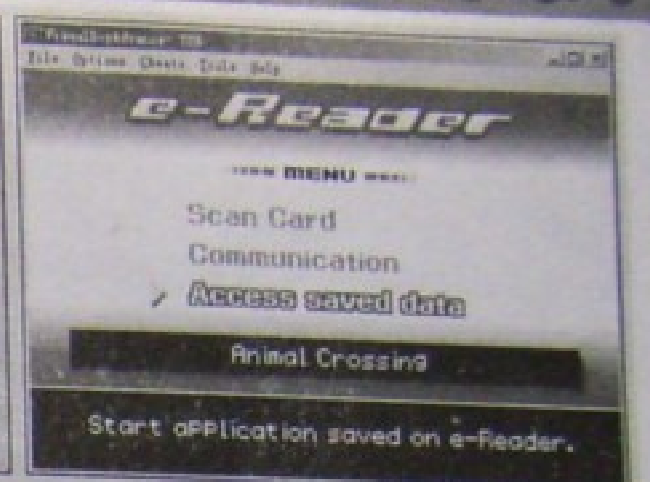


然后启动 VBA E-READER，按下 Ctrl+O，读入“e-Reader (U).zip”这个美版的 E-READER ROM，出现 E-READER 启动的标题画面，按下 A 键进入 E-READER 的主菜单。

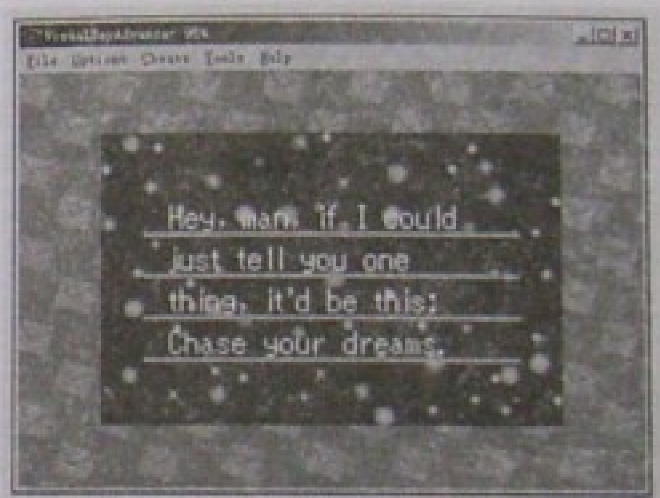


虽然这时候我们仍然可以通过上述办法启动 E-CARD ROM 中的内容，但是因为有 SAV 文件存在，我们可以将其看作有可能与其它机器联动的 E-CARD 类型，所以我们采用将 SAV 文件导入的方法来启动更为直观。





这时候在模拟器中依次选择 File --> Import --> Battery file，导入那个 SAV 文件，这时候模拟器会提示导入记忆文件会自动重启。模拟器重启之后我们会看到 E-READER 主菜单中多出了 Access save data 这一项，并且下面有着《动物之森》的注释性文字了，选择第三项就能执行其中的内容了。



执行后我们可以看到一些描述性的文字，这很有可能是在与 NGC 版《动物之森》联机时交换数据得到的重要信件或某些提示。本文篇幅有限，不会对与 NGC 联机的数据交换过程作详细的解释。

这样，SAV 格式的文件导入方法我们也算是掌握了。



最后，我们解压一个《超级马里奥 A4》的 E-CARD ROM，按照上述方法来启动，但是在执行 RAW 文件的时候却提示错误信息，从错误信息中我们大致可以了解到要执行这个文件的内容，我们必须要有该游戏的卡带数据，通过连线交换后才能玩到，就只好作罢了（下次如果有机会给大家讲解）。

常见问题Q&A

通过上面的介绍，我想大家应该对 GBA E-READER 的模拟执行过程有个比较清楚的了解了吧，下面是一些经常遇到的问题。

Q：为什么我的模拟器不能启动，提示少文件？

A：这是因为模拟器采用特殊环境编译，请将支持文件 msvcr71.dll 拷贝到模拟器根目录下再启动即可。

Q：为什么我在运行一些 E-CARD 游戏的时候会显示乱码？

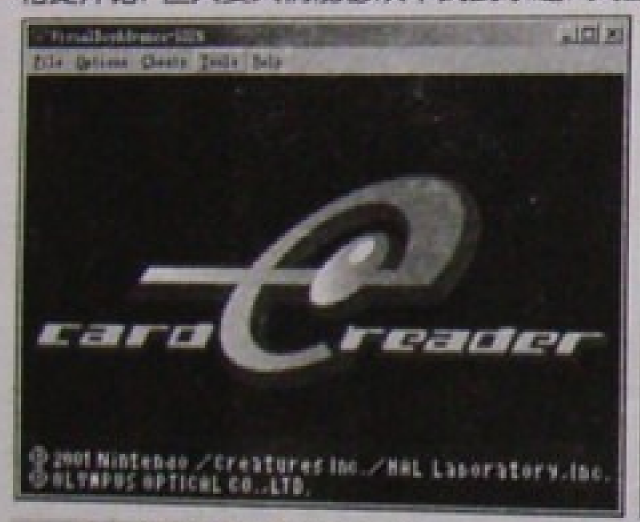
A：那是因为调用的 ROM 版本之间不对应造成的，比如你调用了日版的 E-READ ROM，而在选择点阵代码文件的时候确是美版的，就很有可能出现这类问题。解决方法就是要正确调用对应版本的 ROM。而且，在使用 BIOS 启动模拟器的方式下也可能会出现这类情况。

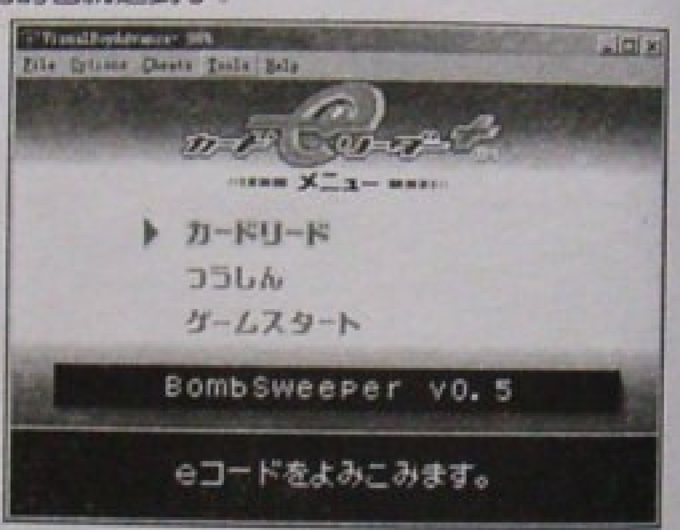
Q：日版和美版的 E-READER ROM 在使用上有区别吗，哪个版本更好？

A：区别不大，仅仅是提示文字上的区别，目前网络上 DUMP 出来的 E-CARD ROM 大多为美版，不过使用的时侯最好注意看看点阵代码文件的版本。

Q：E-CARD ROM 那么小，真的会有意思吗？

A：确实，这些 ROM 很小，在声光效果的表现上比不了那些家用机，但是在日本，它是以便携理念在 GBA 主机上推广的，随时随地都能拿出来娱乐，方便第一。而这些小游戏正好可以供那些喜欢掌机游戏的人随时打发时间。游戏多为“快餐类”，自然无法与那些大作名作相提并论，但只要人们能够从中找到乐趣，其目的也就达到了。



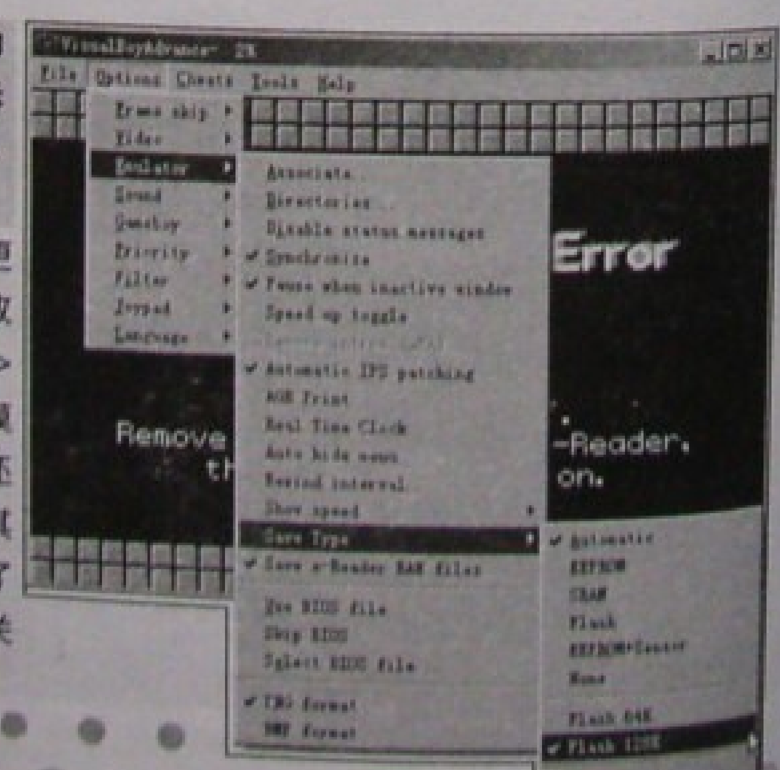


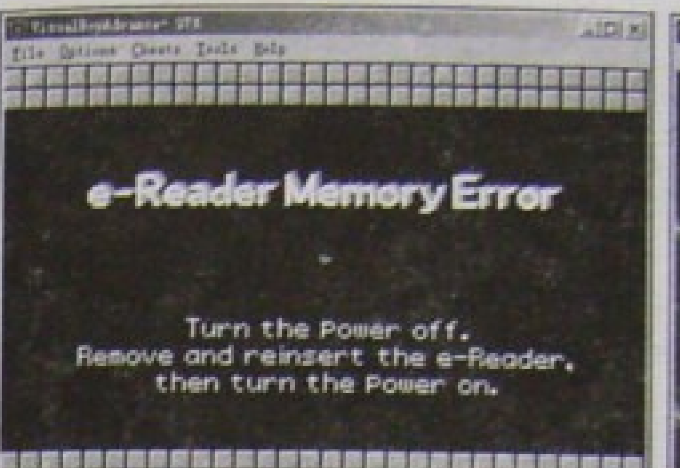
Q：为什么我在调用点阵代码文件时，读取 BIN 文件之后还会弹出读取文件窗口？

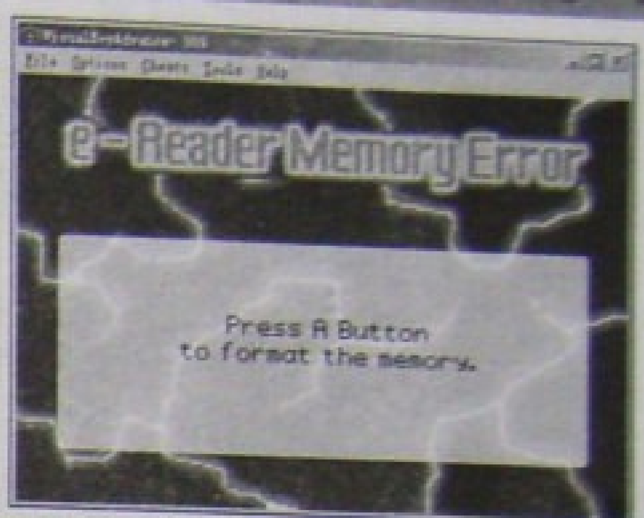
A：模拟器默认执行的点阵代码文件格式是 RAW，如果是合理的 BIN 文件，会自动转换为 RAW 格式来调用，前提是要在模拟器的选项上勾上 Options --> Emulator --> Save e-Reader RAW files 这一项。

Q：为什么我在启动 E-READER ROM 的时候会提示 E-READER MEMORY ERROR，我之前还用得好好的啊？

A：有两种可能，一种可能是你更改了模拟器的存盘类型，试着将其改回 FLASH 128K 格式（Options --> Emulator --> Save Type），然后将模拟器复位看看（Ctrl+R）。如果问题还是没有解决，那就可能使你导入了其它游戏的记录，而这记录又覆盖掉了 E-READER 的记录。这样的话只有关闭模拟器，将 E-READER 的记录文件删除（记录文件一般是与 ROM 文件同名的 SAV 文件，比如美版的E-READER记录文件，ROM是“e-Reader (U).zip”，记录文件就是“e-Reader (U).sav”），然后再启动模拟器调用 E-READER ROM，这时候会提示格式化记忆区（格式化的时间是模拟真实机器的，所以会比较长），格式化完毕后就又能正常用了。

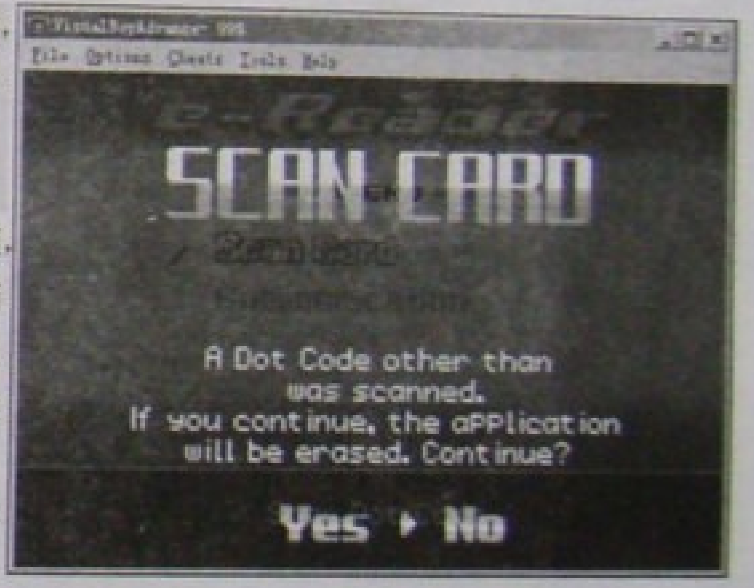






Q：我在读取点阵代码文件的时候，有时会提示一个警告信息，好像提示什么东西会被删除，但是选择“YES”之后又没事，这是什么原因呢？

A：仔细看那个警告信息就会知道，实际上它是提示使用者之前已经扫描了一个文件，如果再扫描另一个，那么之前运行的东西就会丢失，如果你没有什么重要的东西需要保存，选“YES”其实没什么问题，而实际上 E-CARD 的游戏需要保存的数据很少。



后记

本期光盘中附带了所有已经 DUMP 的 E-CARD ROM（位于光盘的 Roms\E-Card\ 目录下），以及 E-READER 专用 VBA 模拟器（位于光盘的 Emu\Gba\ 目录下），大家可以慢慢测试，下期有时间会给大家介绍 E-CARD ROM 在烧录卡及联机中的实际应用，以及自己动手制作 E-CARD ROM，敬请留意。







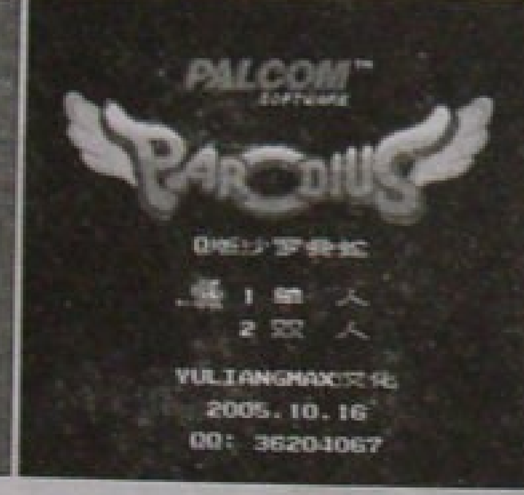
汉化情报站

偶然瞅了眼电视，CCTV 的专题报道，内容是关于 2008 北京奥运吉祥物的创作历程，看完后发现其中确实耗费了各方面大量的时间和精力，而诞生的5个“福娃”也可谓是充满了中国传统艺术气息，至于其效果和反响，最近网上也是讨论得热火朝天，这里不便多说，我们只讨论我们自己“中国传统艺术气息”——汉化游戏。时间累积了许多秋冬的果实（汉化游戏），因为一些原因，这期杂志的出版有所有推延，不过这样对于大多数学生朋友而言也不错，让大家在安安心心地考试之后再痛快地品尝。

FC Nintendo Family Computer

《Q 版沙罗曼蛇》或许大家玩得较多的还是 SFC 版吧，FC 版的节奏较慢，与原版《沙罗曼蛇》比起来，少了一分刺激，多了一分乐趣。该游戏的汉化者 YULIANGMAX 只用了一天左右时间就搞定。说到《快打旋风》这个游戏，绝对是 FC 经典，其中加入的升级设定更是使游戏有了种新的感觉，介于此，该游戏也有着众多的汉化版本，antigloss、YULIANGMAX 等都独立制作了汉化版本，而此次的版本来自于模拟中文网。在这里想要插一段不算广告的广告，YULIANGMAX 正是因为看了《模拟地带》相关汉化文章后开始学习游戏汉化，在此除了要感谢 YULIANGMAX 对我们杂志的支持外，也很高兴我们的杂志能切实为广大读者点燃新的热情或者找到新的乐趣，我们大家都继续努力吧^_^。





另外汉化新手孔雀天为我们带来了几个汉化游戏，其中有《未来战士》、《加纳战机》以及《时空小子》（这个游戏很是有趣的说）等。《未来战士》的美工方面都未来得及做，文本貌似也未曾校对，作者称是为了防止机器中病毒……这个真的有关系么-_-。不过从另一方面也可感受到他急于展示作品的热情，希望继续坚持下去，期待新的作品。孔雀天宣言：“希望爱玩 FC 的朋友多多捧场，也希望汉化界的大虾们多多指教。不管怎样，我真的很努力的，所以无论如何大家一定要玩玩看啊”。

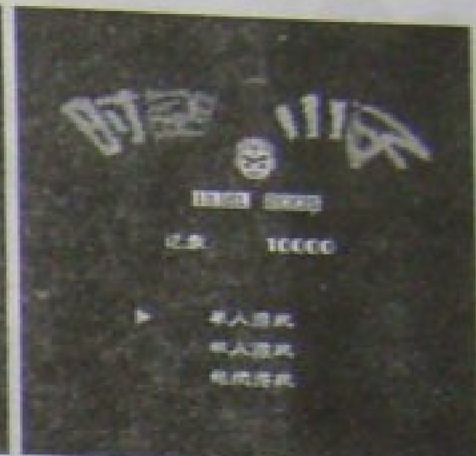






较之孔雀天热情更高的当属 MM 之神，用他自己的话说“我喜欢小游戏，因为我喜欢……它们不是什么垃圾，因为我独爱 NES，所以就汉化它们”。《兵蜂》、《爱的小屋》、《气球大战》……这些游戏确实简单得不能再简单，但在 FC 初现的那个年代，又有谁对它们不痴迷呢，看到这些熟悉的画面，听到这些熟悉的 BGM，过去那种游戏感觉又在不知不觉中被唤醒。





MD Sega Megadrive

上期汉化情报站中，为大家介绍了由 Ken 与 madcell 汉化的 MD 上 SRPG 经典《光明力量 2 古代封印》(V1.2)，当然只是未完成版本。在这个月里该汉化作品又有了两次更新，不过还是上次所说的那个原因，缺少翻译，因此当前的V1.3可能是“暂时的最终版”了，在此也希望有能力的玩家能尽可能帮忙吧。新版本修正了计时战斗里面查看个人信息等字符错位问题；重新设置默认制式（NTSC）显示中文模式，这样使得一些没区域设置功能的模拟器（比如 PSP 的 MD 模拟器）也能玩中文模式。另外要说的是，目前该游戏仍然存在偶尔的花屏，比较完美的解决方法是充分利用日文显存，也就是不能保留显示日文功能，这也就牵涉到程序的修改，Ken 与 madcell 表示，对此只有连带翻译一同做才给予考虑，残念……



《帝国王朝 亚瑟传说》、《水浒传》、《太空战士》、《封神演义》、《超级大富翁》，这一大堆游戏都是国人制造，因此不存在汉化一说，只不过之前的版本都存在这样那样的问题，此次发布的算是比较完美的破解修正版了，主力操刀手都是 Ken。原来的《帝国王朝 亚瑟传说》ROM 是个 BAD DUMP 且该游戏有着加密，这次除了将其 REDUMP 外，还成功进行了破解，MD 拥趸可以重新好好体验这个经典 RPG 了（该游戏其他工作



2011/ 2/11







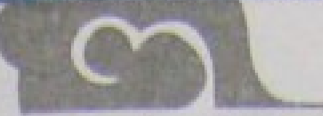
成员还包括：星星、Shadow、Steven Snake、DarkDancer 以及狼窝的马力奥等）。《水浒传》和《封神演义》原来都是由于音频数据区有几个字节 BAD DUMP，导致无法完美再现各种音效，目前已经修正。至于《太空战士》，该游戏的原装卡有音效（如战斗中的打击声音），D 版卡有着好几种版本，有些是没音效的，而目前网上流传的版本（BIN 或者 SMD）都不能在模拟器里实现这些音效，经由 Ken 的仔细分析，终于修正了其中的错误数据，最终得以完美模拟。同时新版本兼容原版本的游戏存档，只是如果是即时存档，则需要先存一次档再读，才能更新声音数据。还有一个《超级大富翁》，原来的 ROM 只能用模拟器 FUSION 进行模拟，新版本已经能兼容 GENS 系列模拟器了，相信这也能使其为更多的玩家所接受。

当然，以上这些游戏都会持续接受反馈并进行修正，大家如果发现问题可以到“意志之路”反映 **(http://www.netyou.cn/bbs/forums.php?forumid=55)**。

SFC Super Nintendo Family Computer

《最终幻想 5》作为 SQUARE 最强经典系列中不可或缺的一作，终于也以中文状态展现在我们面前。该游戏的原始出处为天幻网，Boco（破解和制作）和 LSS（翻译）持续工作才完成了这一完全汉化版，但需要注意的是，这只是个测试版，因此在该版本中仍存在许多问题，首先玩家不能改变主角姓名，包括剧情对白中的和选单上的。另外，英文版或日文版的即时存档不能用于本汉化版，反之亦不可。为了将该游





戏早日做到完美，作者也号召大家能积极进行测试并反馈问题（zhj2001@ustc.edu），测试推荐使用的模拟器为 SNES9X 或者 ZSNES，测试的重点为游戏的正常运行，文本则是次要的，而更关键的测试点有以下几点：遇敌即将进入战斗时；敌人被打败消失时；战场上主角在准备行动（如发动魔法，使用道具时）。测试截至时间为 06 年 2 月初。确实，游戏的汉化并不仅仅是汉化者自己的事，只有大家都怀抱一种参与的心态，这一工作才能进行良性发展。



以下有一些已知问题以及一些非技术层面的东西，大家遇到这些可以排除掉。

四处特例

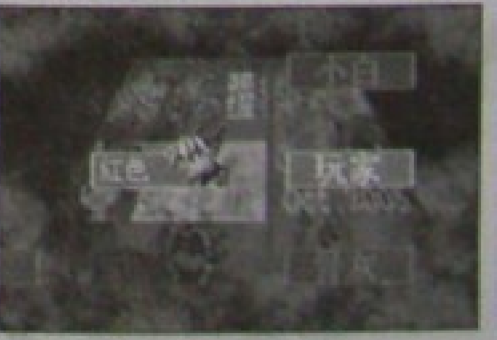
1. 战场上“防御”、“换位”指令用“DEF”、“ROW”代替。
2. 全知老爷子告诉的游戏情况表。
3. 物理攻击被回避后，在主角附近显示“MISS”的日文（因为它是用SPRITE方式显示的，不好扩大）。
4. 结局动画最后显示四个主角的技能信息，该处全部乱码（因为不影响游戏过程而且之后就到“THE END”，所以作者就没再深究）。

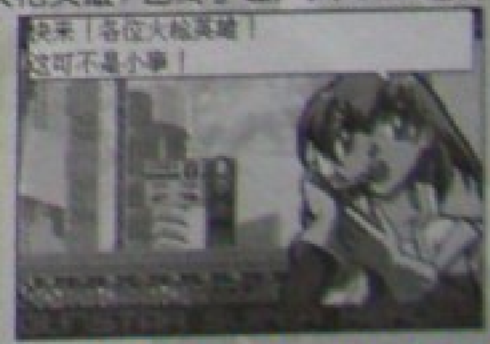
已知问题

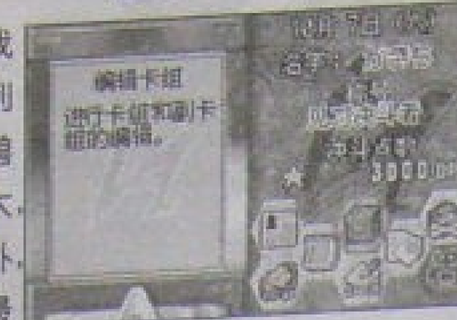
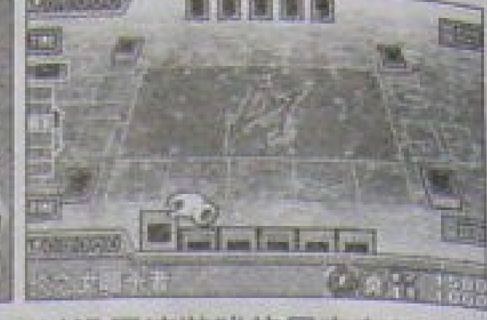
1. 敌人图像不能正常显示（原因：SNES 机能限制）
- 隆卡遗迹上的BOSS古代鸟第四形态和复活后；
- 长老之木处的BOSS梅丽嘉尼的其中一个形态；另一形态影响较小；
- 最终BOSS艾克斯迪斯的第一形态；第二形态也有影响，不过较小。
2. 不正常闪屏（原因：可用显存耗尽而造成点阵暂时被覆盖）
- 地图模式下，通过“魔法”菜单浏览青魔法列表，如果学了比较多的青魔法，那么移动光标的时候青魔法文字会闪动。
- 地图模式下，通过“魔法”对角色使用某些魔法，有可能造成角色姓名闪动。

GBA GameBoyAdvance

本月最值得一试的 GBA 汉化作品是由天使汉化组 Crystal 发布的《超级火枪英雄》（其中专用名词由 madcell 负责），MD 上的游戏原作的出色表现让更多人认识到了 TREASURE 的实力，在 SS 名作《守护英雄》转嫁 GBA 之后，《超级火枪英雄》也终于让广大 GBA 迷得偿所愿。当前这个版本是完全汉化版，比较有意思的是，汉化者将游戏中的一些菜单选项进行了“KUSO化”，相信这会很合大家胃口 ^0^。



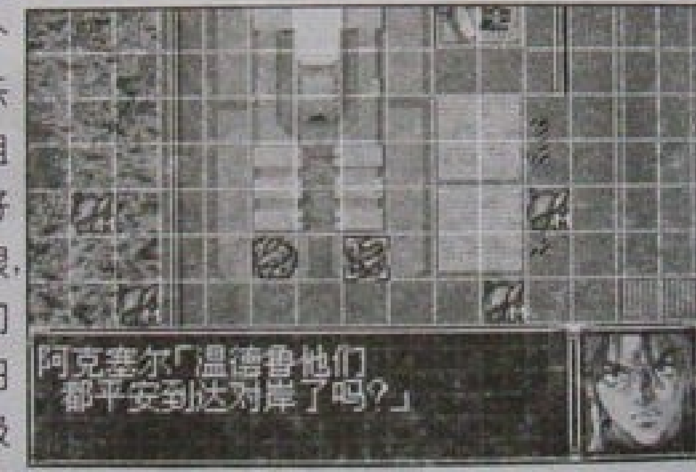


Crystal 发布的另一个游戏是 KONAMI 卡片游戏系列大作之《游戏王 决斗怪兽 GX》，本作的剧情文本较大，目前除了这方面还未着手外，其余部分已经完全汉化，最新的版本还修正了错别字、某些效果错误以及卡片名字等。不过沿用该游戏的日文存档进行游戏会出现乱码，就目前情形而言，大家只能用汉化版重头玩。此外，天使汉化组还对上月发布的《螺旋破坏者 轰振钻子》进行了更新，修正了 BUG 以及一些错字，这可算是一个颇有新意的游戏。



接下来的游戏绝对能令机战饭为之一振了，《超级机器人大战 OG2》在星组和机战世界长达十月的努力下终于顺利降生（十月怀胎啊）。首先有必要对以下工作人员致谢，破解：yjw；翻译：西 XX、宝石、天河明人；校对：西 XX、GINN、银铃、FKK、我的飒；特别鸣谢：流派、绯川陵彦、巴尔西昂。该游戏汉化的画面风格大致可以用清爽来形容，总之是一种让人看上去很舒服的感觉，而在文饰风格上则秉承了前作的 KUSO 感觉，就我个人而言是比较喜欢这种风格，因为这也是快乐游戏的一部份。经历了艰苦漫长的工作，星组自然感受多多，在下也不喧宾夺主，让大家好好听听他们的心声吧——“因为我们水平有限，所以 OG1、OG2 的汉化绝对还远未达到人们所期望的要求，在此希望这些作品能够成为日后更多机战游戏中文化的踏脚石，能够借此吸引更多高手和有志之士奉献自己的热诚和努力在今后做出更完美的作品，让更多的机战能够跨越语言障碍进入更多中国玩家手中，让更多中国玩家了解机战并不只是一款普通的战棋游戏，一款单靠画面吸引眼球的游戏，一款单纯描述正义最终战胜邪恶的游戏，而是更能体味到机战漫长战事中所表达的：跨越国度、跨越星际，跨越时空的友情、热血、勇气、梦想、成长、爱、和钢之魂……能更多地领略到机战系列的魅力、内涵和风采。”







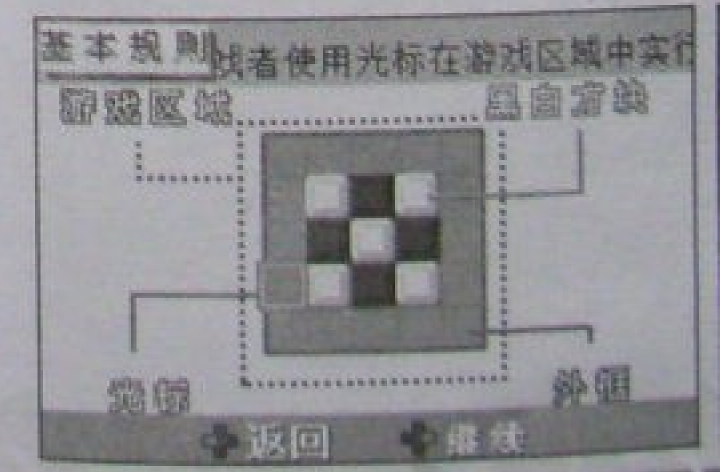






《火影忍者 最强忍者大集结》是个很老的 GBA 游戏了，而漫游汉化组也是在很久以前就将该游戏进行了汉化（破解：Kingbao、翻译：沙丁鱼罐头、Shokyo_Lee、美工：胡里胡涂、文饰：水水、Deen 特别感谢：emotexx），只是由于其中存在一些技术问题，所以一直没有放出。现今这个版本已经将所有问题解决，是完美的中文版，大家可放心游戏，如果你有什么建议和意见也可到其网站发表 **(Http://www.manyoteam.com)**。漫游推出的另一个游戏便是 GBA 上人气颇高的《马里奥与路易基 RPG》了，该游戏目前在 NDS 上也推出了续作，本作的汉化人员主要包括（破解：Kingbao、翻译：Kiros Lee、美工：胡里胡涂、文饰：Luigi、胡里胡涂），需要说明的是，本作并非完美汉化版，已知未汉化位置包括人物升级画面、旅行箱中人物姓名及属性、获得星星豆碎片画面、某些小游戏的画面等。不过这并不影响正常游戏，大家可放心尝试。

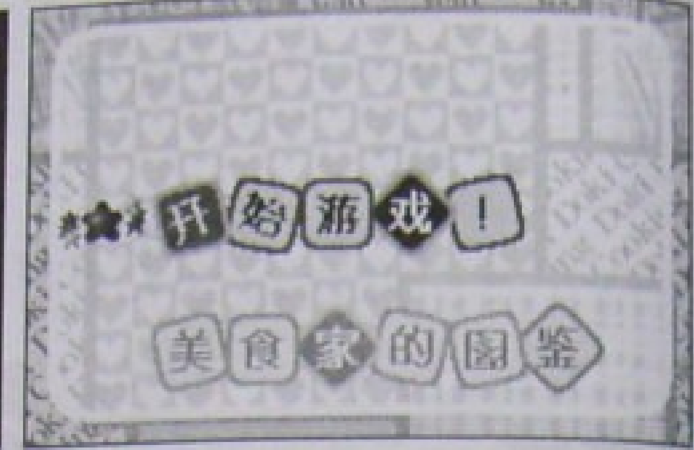
NDS《直感一笔》凭着出色的创意取得了不错的成绩，NINTENDO 顺理得让其另一用户群受惠，因此便有了 GBA 的《通勤一笔》。初接触该游戏的玩家也许会对游戏规则有所不解，因此对游戏中规则的汉化就显得相当必要。龙漫汉化组或许这正是考虑到了这点，于是将该游戏进行了完全汉化，主操刀者为幻想，整体感觉还是相当到位的，推荐大家试试，相关问题





讨论可到其网站 (**http://www.romman.net**)。这里要补充的是，该游戏还有另一个也比较完美的版本，来自 DNA（孙道文）。





宇宙世纪70年，至今，仍处于木星蜥蜴下的战乱以及PL-ANT与地球联合军的对立中，故事，正是从ネルガル重工完成新型机动战舰"ナデシコ"(机动战舰 大和美女号 也译为机动战舰抚子号)建造这里开始了……

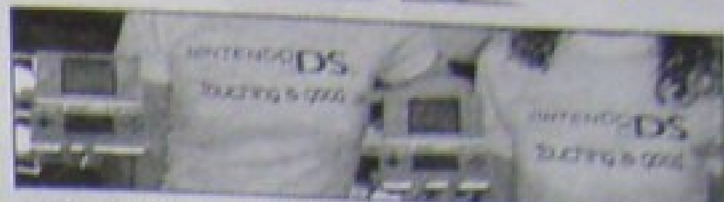
另外值得关注的 GBA 汉化游戏还有《多卡邦怪物猎人》(SJF)、《美食家的厨房》(恒星月)、《超级机器人大战 J》(罗伊 SD)、《传说世界 换装迷宫 3》(D 商汉化，游戏炒饭 DUMP)。其中《多卡邦怪物猎人》更新频率很快，这也是拜 SJF 高涨的热情所赐，目前的第 5 版试玩版追加了任务 1 任务 2 剧本的汉化。而恒星月的《美食家的厨房》主要做了一些图片的汉化，完成度不是很高。至于《超级机器人大战 J》则对除剧情和战斗对话外的其他部分几乎都进行了汉化。还是那个问题，缺日文翻译，虽然翻译这项工作非常枯燥乏味，但确是游戏汉化的基础啊。

NDS Nintendo DS

虽然现在想通过模拟器玩 NDS 游戏还言之过早，不过不少汉化者已经领先模拟器作者一步，对 NDS 游戏进行汉化研究，并已经有较为完美的汉化游戏诞生，这恐怕这算是本期汉化新闻里最令人振奋的消息了。首先一部卡片游戏大作《游戏王决斗怪兽 梦魇吟游诗人》来自天使汉化组，目前的汉化进度为：全卡片、全效果、系统。不过由于不能通过模拟器进行测试，只能靠拥有 NDS 的玩家进行信息反馈，这也在很大程度上限制了汉化速度。另一部







NDS 汉化游戏《迷失蔚蓝》来自 PGCG 汉化组（破解：飞云、翻译：sunjk、图片：全球通、特别感谢：pluto），这是一部人气较高的 AVG，这次推出的 1.0 版基本达到完美（只有小部分图片未汉化），同样 BUG 反馈等待中。





《恶魔城 苍月的十字架》这也绝对是个让玩家们垂涎的好游戏，而领衔该游戏汉化的也是汉化界的重量级前辈人物 shikeyu，不知道这部作品是否是施大重出江湖的一个信号呢。不管怎么说，游戏品质是有保证的。该汉化小组的其它成员还包括近藤勇、秋天的小嘉（翻译）、奈落（校对）、飞鸡（文饰）、Sammy、阿修罗（测试），资料来源于中国恶魔城联盟 (www.cvcv.net)。另外中国恶魔城联盟正在制作一款我们中国人自己的恶魔城游戏，目前急需美工，希望有兴趣的朋友能够积极参与，有意者可邮件联系 (**t_tjy@yahoo.com.cn**)。

PC Personal Computer

自 05 年 8 月 PC《FF7》汉化补丁 V1.0 发布以来，"幻想"的浪潮似乎就没平息过，FF7 汉化小组那种精益求精的工作态度实属玩家之福。12 月，该小组将陆续收到的反馈意见汇总，推出了 V1.1 补丁，不过需要注意的是，该补丁需要在原 V1.0 基础上使用噢。至于具体的修正部分，介于篇幅关系，这里就不详述了，大家可参看补丁中具体的说明文件。



文/中国男孩
责编/Taka

古文明遗迹中的少年梦走

盖亚幻想纪

THE GAME INFORMATION SFC		
	盖亚幻想纪	QUINTET & ENIX
	GAIA GENSOUKI	日版
	1993-11-27	ARPG

《天地创造》，这在 SFC 时代可是个让人如雷贯耳的 ARPG 大作，玩过该作的玩家自是为其极具感染力的剧情赞不绝口，天与地、古与今，宛如童话、又似史诗，大家在体验奇妙冒险的同时，也渐渐感受我们这颗地球以及这个世界的伟大和可爱，是款绝对“绿色环保”的经典。不过一直以来很多玩家在该游戏的记忆中都只打着大名鼎鼎的“ENIX”印记，然而事实上，真正为该游戏操刀的却是不为世人所熟知的 QUINTET，而我们今天要谈的《盖亚幻想纪》也可算是其推出《天地创造》前的“试验性”作品。

关于 QUINTET 和盖亚幻想纪

QUINTET 成立于 1989 年，是一间只有几十人的专业游戏制作小公司，公司位于东京多摩市，社长为宫崎友好。谈到游戏制作，主要分为程序、企划、绘图、配乐、制片这 5 部分，该公司正是套用音乐术语中的“五重奏”(QUINTET) 得名。QUINTET 的短暂辉煌只停留在 SFC 时期，当时除了《盖亚幻想纪》和《天地创造》之外，还与 ENIX 合作推出了“《阿雷莎》系列”、《灵魂之刃》(灵魂编织机)等高品质游戏，不过由于种种原因(包括游戏难度难以让大众接受)，这些游戏的销量始终不能令人满意，因此进入次世代之后，ENIX 调整了自身的发展战略，摒弃了一些原来的合作厂商，QUINTET 也因此陷入了低谷，在次时代时期能给人稍微留下些印象的游戏大概只有 SS 上的一部 SLG《SOLO CRISIS》。怀旧文章总难免会感慨一番，然而逝者已去，再多假设也是徒然，我们也只能在其留下的遗产中细细体验痛并快乐着的感觉。



《盖亚幻想纪》于 1993 年 11 月 27 日发售，总销量近 70 万。游戏的剧本出自日本著名的 SF 文学作家大原麻理子，该剧本也获得了第 15 届日本 SF 文学大赏。人设则是由堪称日本少女漫画里程碑的漫画家萩尾望都担当，她也是小学馆的当家花旦之一，刚完结了《沉睡的秘境》连载，现正准备于《FLOWERS》杂志上开始连载《清晨那香子兰的香味》。其余几位主要制作人都是 QUINTET 的精英，包括监督桥本雅也和曾根靖幸，以及音乐制作川崎康宏。在制作《盖亚幻想纪》的时候，QUINTET 还在同步制作《阿雷莎 2》，对于一个仅有几十名员工的公司而言，如果没有足够的热情不付出百倍努力恐怕难以做到吧。

前面我说过“《盖亚幻想纪》算是《天地创造》的试验性作品”，为什么这么说呢。因为在《盖亚幻想纪》的身上我们能清晰感受到《天地创造》的影子(似乎这两个比较对象位置反了，不过这并不重要，重要的是我们可以看到其中 QUINTET 制作理念以及技术的进步)。首先，本作主角蒂姆与《天地创造》主角雅克，这两者无论是发型还是服饰都惊人的相似，都是金色短发，都是朴素的古典扮装，不经意看上去简直就是同一个人，不知道这是否就是 QUINTET 心目中英雄少年的最佳造型。在音乐方面，川崎康宏的编曲与《天地创造》的音乐制作人菅野洋子的风格也比较接近(关于这个日本音乐界的女强人就不用多介绍了吧)，尤其是村落以及盖亚空间等几段曲子更是有异曲同工之感。另外在操作方面以及道具的使用上，两者都是一脉相承。而更主要的相似则是在游戏的主题上，一是以世界古文明遗产为背景，一是以地球发展史为背景，两者表达的都是对人类社会以及地球的赞叹和热爱，都是呼吁大家要好好保护我们的地球，好好珍惜我们的未来。除了这些外，还存在许多其他相似的细节，或许在游戏中的某一个片段某一个角落你就会不经意感觉到。





游戏系统介绍

操作系统

《盖亚幻想纪》的操作简而言之就是简单、流畅，在战斗中没有更多的指令输入去使用特别的必杀技，大家即使只在最常规的普通攻击中也能找到乐趣。当然，配合主角的一些特技，还是可以使出其他招式对付敌人，这也就是接着要说的。由于没有设定跳跃键，所



异空间的盖亚和蒂姆

红宝石商人无处不在

卡伦红色的对话显示

以当遇到游戏中的不同障碍时，就需要使用主角相应的特技来通过，比如一些墙洞需要用铲腿才能滑过，一些触碰不到的机关需要发射火球来打开，而面对上方向的斜坡则需要回旋来越过，等等。这些特技都是带攻击属性的，因此也可以当作特殊攻击来使用。其实没有跳跃键的这一设定确实不能称之为亮点，首先对于“技痒”的朋友而言，在平时移动中绝对会感到一丝不快，另外，围绕没有跳跃这一前提而设定的众多谜题机关经常需要玩家在游戏中不断切换角色变化使用他们的不同特技才能通过，谜题本身并没有太高难度，真正的难处则体现在大家往返奔波的辛劳上。因此在《天地创造》里，这一点有了改变。

升级系统

升级系统是《盖亚幻想纪》里比较特殊的部分。这里摒弃了 RPG 普遍采用的经验值升级系统，而是在游戏中设定了确定的升级时段，也就是在完成固定的战斗后便可提升攻防以及体力等级。所谓完成固定战斗就是指将版面内所有敌人一个不漏都消灭光（很多机关的开启也依赖于此，另按下 START 键可查看敌人数量以及分布），而当你经过一场固定战斗升过级之后，即使再进入该处将敌全灭也不会再升，所以对于那些练级偏执狂而言，这一点是致命的。至于主角的能力，只设有攻防以及体力这 3 项，它们的提升也都是固定对应某场战斗的，游戏中并没有通过更换武器、防具来提升的设定。不过唯一能通过非战斗提升一些能力的就是游戏中的红宝石收集了，红宝石分布在各地的各个角落，收集到一定数量之后把它交给宝石商人就可从他那换取道具、提升能力以及换取情报（这家伙也是随主角游遍天下，而且每次出现在新的地点都会一副当地居民打扮 -_-），游戏中共有红宝石 50 颗，具体数量对应取得的东东以及全分布地点都将在文章最后的附录为大家列出，这对于想重温该游戏的朋友应该会有帮助。另外游戏还设定了一个 DP 值，这也相当于 ACT 游戏中的生命，每收集 100 个宝石可增加一次生命，宝石则可在杀敌后取得。

解谜系统





应该说该游戏的极少数谜题设计还是会让人抓狂，至少对于笔者而言是如此，总感觉游戏中相关谜题的提示不够详细，笔者印象最深的当属穆大陆需要在两座石像目光汇聚点调查取得过关宝物，反正当时真没看到有提示，难道是受 16M 容量所限而砍掉了很多文本，但这文本也占不了多少容量吧，又或许真是我漏掉了，都这么多年，也记不太清了……抱怨归抱怨，然而当真正将它们解开时，兴奋的感觉也是加倍的。解谜的基本规则其实很简单，那就是充分利用各位主角的几项特殊能力（必要时需要反复切换角色来通过），而更多的时候用到的则是蒂姆身上的那支笛子。首先，蒂姆拥有通过旋转笛子来吸引物体的“超能力”（蒂姆的“超能力”大家还记得么，无论怎么抽都能将牌抽中，无论怎么选都能将炸弹的引爆线选对 ^0^），因此在面对一些诸如雕像、滚球时都可以尝试使用笛子旋转来移动它们开启机关。另外，笛声从游戏初始的牢狱到最后的金字塔贯穿了游戏始终，吹奏不同的旋律净化怨结，印加的魂灵因此得以超度，而黑手猎人的火中自焚也可看作是一种新生吧。补充一下，旋转笛子还可以起到盾牌作用，这个功能对于其他两名角色也同样适用。

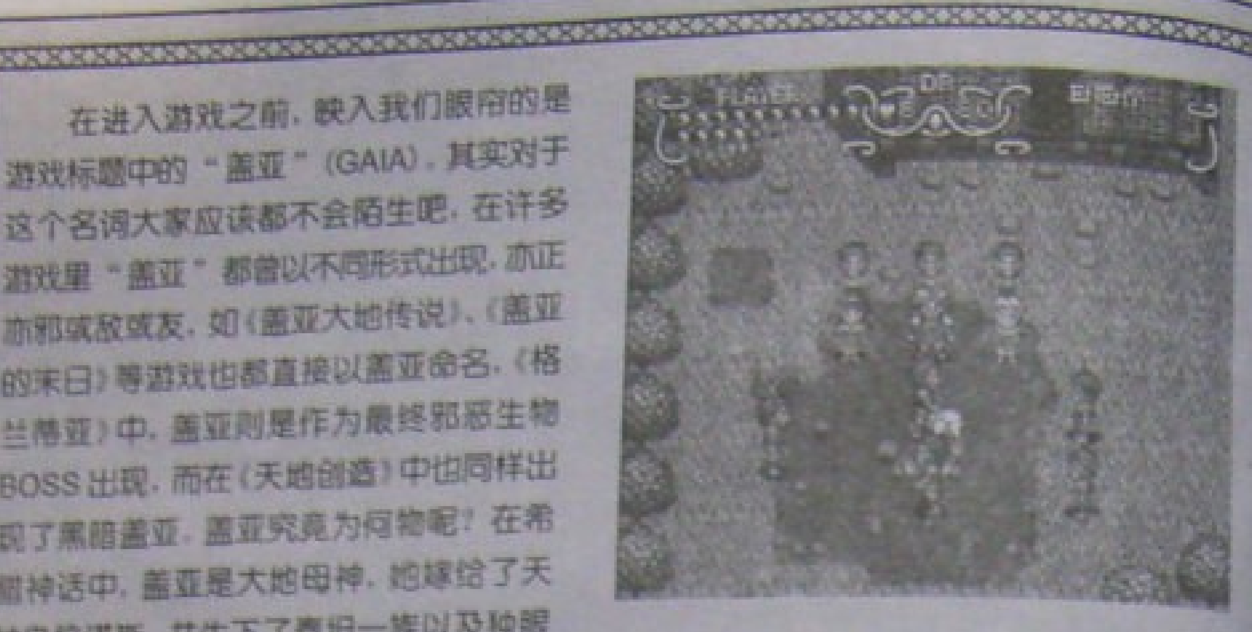
其他系统

在一般的 RPG 里，人物对话往往都只用一种颜色来显示，最多在区分对话和思考时采用明暗两色，而在《盖亚幻想纪》里，各角色对话显示的颜色都与自身比较鲜明的那种颜色一致，蒂姆说话采用的是与其发色一致的黄色，卡伦说话采用的则是与其裙子颜色一致的粉红色等等。正是这种看似无所谓的设定显示了游戏制作组的灵感和细心。

游戏剧情赏析



剧情是本游戏真正的精髓所在，通过主角蒂姆寻父的冒险之旅，将世界古文明遗迹展现在我们面前，而这方面的信息对好奇心旺盛的青少年有着绝对的吸引力，对于已经在其他游戏虚构的梦境国度徘徊已久的玩家而言，这种有着现实映射的设定无疑充满了新鲜感，因此这也是游戏成功的重要因素之一吧。



在进入游戏之前，映入我们眼帘的是游戏标题中的“盖亚”（GAIA）。其实对于这个名词大家应该都不会陌生吧，在许多游戏里“盖亚”都曾以不同形式出现，亦正亦邪或敌或友，如《盖亚大地传说》、《盖亚的末日》等游戏也都直接以盖亚命名，《格兰蒂亚》中，盖亚则是作为最终邪恶生物BOSS出现，而在《天地创造》中也同样出现了黑暗盖亚。盖亚究竟为何物呢？在希腊神话中，盖亚是大地母神，她嫁给了天神乌拉诺斯，并生下了泰坦一族以及独眼巨人库克罗普斯，她和她的孩子们一同创造了海洋、山脉、各种生物包括人类，因此在更广泛的意义上，她也被称为众神之母、万物之母，孕育生命的存在。《盖亚幻想纪》中，蒂姆正是在处于异空间中盖亚的引导下展开冒险。在这里还想说说游戏中那个异空间，在里面除了可以存储游戏进度外，还可以取得特技、切换人物。在可切换的两个人物中，有个形似冰火混合体的家伙，名为“影”（SHADOW），这又不禁让人想到《巴比伦五号》，其中的影之一族是仅次于天使族的强大种族，他们虽然已经完全掌握了生命技术，但却未能达到生命灵魂能量化的程度，因此与天使族存在一定的实力差距，只能通过挑起其他低级种族间的争端，藉由此不断从中笼络离散分子加入自身族群来获取更多的生存空间。至于另一个可切换的剑士弗里丹（FREEDAN），恕笔者愚钝，未能获知相关的典故。

印加宝藏、黄金船、纳斯卡巨画、空中花园、穆大陆、万里长城、吴哥窟、金字塔、巴比伦塔，这些都是游戏中所出现的世界古文明遗迹。当然，它们与我们印象中传统的“世界七大奇迹”有所出入，其实最初的“世界奇迹”只是源于观光胜地的选景。当年，马其顿国王亚历山大率军东征小亚细亚和中亚细亚，之后转战埃及，南攻印度，最终建立了亚历山大帝国。国王在他征服的这些土地上钦点了7处奇妙景观，这最早的“世界七大奇迹”就包括以下景观，埃及的金字塔，这是古埃及国王墓地，最大的塔高146米，建于公元前27世纪；巴比伦的空中花园，公元前6世纪巴比伦国王为其王妃所建，采用立体造园手法，将花园建于高台上，因此也叫“悬苑”；以弗所的阿忒弥斯神殿，这是世界上最大的神殿，公元前4世纪毁于战火；奥林匹亚的宙斯神像，公元前5世纪由古希腊雕刻家弗迪亚斯用黄金和象牙塑造；哈利卡纳苏的摩索拉斯陵墓，建于公元前4世纪，墓顶有加里亚国王与王妃乘4马战车的像；地中海罗德岛上的太阳神巨像，高45米，用青铜塑造；亚历山大城法罗岛上的灯塔，高160米，公元前3世纪建造。随着时光流逝，人们感叹先祖以及大自然的鬼斧神工的同时，又发现了更多的奇妙景观，于是推出了第2批“世界七大奇迹”，罗马大斗兽场，建于公元70-82年，平面椭圆形，直径188米，有3层卷廊，可容观众5万人，今存残迹；亚历山大城的地下坑道式墓室，这类墓室在罗马和那波利等地也有；中国的万里长城，战国时相继兴建，秦始皇将其连贯为一，总长约7300公里，气魄雄伟，巍峨壮观；英国的巨石围栏，这是新石器时代晚期古人类文化遗址；意大利的比萨斜塔，8层建筑，塔身倾斜；中国南京的陶塔，公元3世纪用陶瓷制造，塔身12层，1850年被毁；伊斯坦布尔的圣索菲亚大教堂，建于公元532-537年，这也是世界上最大的教堂。现今的科学技术正一日千里地飞跃，这对于科学探索有着巨大的帮助，越来越多的遗迹和未解之谜都展现了其原貌，它们都是前人凝练的智慧结晶，也是地球上的无价之宝。

回到游戏中，我们的蒂姆在父亲探险精神的感召下，开始了这一段奇幻旅程，第一站就是印加遗迹。



印加遗迹现貌



传说中的黄金船

历史上的印加人原属于南美印第安人的一个族群，他们不满足于土著的浅陋生活，决心凭自己的勤劳与智慧开创一个属于自己的世界。经过长时间的努力，终于在15世纪中叶，建立了辉煌的印加帝国。帝国的疆界以秘鲁为中心，四周扩展到厄瓜多尔、哥伦比亚、玻利维亚、智利、阿根廷一带，这一大片领域都堪称寸土寸金，而其首都库斯科更是被装点得金碧辉煌，宫殿、庭园都用黄金、宝石装饰而成，是个不折不扣的黄金国度。然而，最后印加帝国受到了西班牙殖民者的入侵而沦陷，帝国最后的太阳王子在绞刑架上对侵略者施与最后的诅咒后，也陪葬于这个曾经惊艳的国度。游戏中的印加遗迹同样散发着灿烂的流金色彩，迷宫中的墙宇地板都铺设着奢华的黄金板，而嵌在岩壁上的那些巨大人头石像就像是这个国度的守护神。在蒂姆吹奏的风之旋律下，这个金色领域也如获共鸣，仿佛在控诉当年侵略者的无耻罪行。

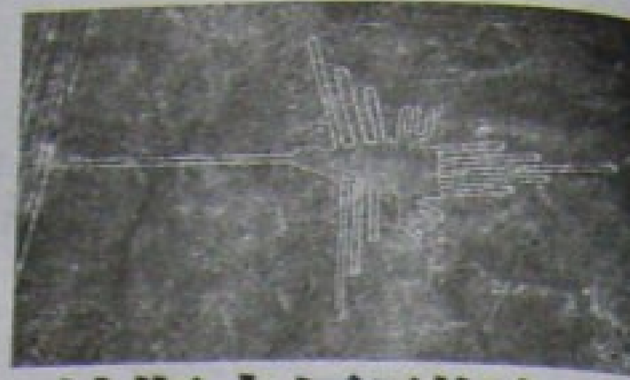
蒂姆从摇摇欲毁的印加遗迹跳下，正好落到了曾令万人垂涎的金光闪闪的黄金船上，并从船上的印加女王手中得到了印加守护像。这里的情形与历史的传闻有所不同，实际上“黄金船”这一事物并非指由黄金打造的船只，而是指满载了西班牙侵略者从印加掠夺来的各种财宝的船只，然而这些船只却在大西洋海域遭遇欧洲其他列强的强夺，激战之后无奈都葬身海底，多年来那些试图打捞财宝的寻宝者也都无一例外地以一无所获收场，而那些沉睡的财宝则已成为海洋的一部分，静静地躺在最深处见证时代的变迁……

秘鲁首都利马南方的荒芜平原上有一个叫做纳斯卡的小镇，这个小镇的一边是高耸的安第斯山脉，一边则是浩瀚无际的茫茫沙漠，就在这片广袤的砂砾地表上，



有着许多巨大的地面抽象图画，像飞鸟、鱼类、植物等。从高空鸟瞰，这些巨画的线条均匀笔直得令人惊异，因而也成为考古学家们重要的研究课题。有人认为这是古地图，有人认为这是宗教仪式所采用的图腾，还有人甚至推测这是印加人与外星人沟通的“宇宙机场”……蒂姆和伙伴们就是从一幅巨鸟形图画上飞向了传说中的空中花园。

空中花园，这是个让考古学家们不可望也不可即的古巴比伦遗迹。虽然现在很多著作中都有提及这个遗迹的种种神奇构造，但那也只是道听途说的传闻而已。至今还没有人找到其踪迹自然也无从揭开其神秘面貌，所以它也成为最为世人所憧憬之所。在一些动漫游戏中我们都可以看到相似的设定，比如漫画《海贼王》里的空岛，SFC 游戏《时空之轮》里的空中王国，MD 游戏《新创世纪》里的天界等。蒂姆所见到的空中花园是个看似分散却很集中有序的复合式建筑，虽无诗中“天上宫阙，琼楼玉宇”般华美，却也散发着错落有致的典雅。往返奔波于空中花园的各层，在与怪鸟一场恶斗之后，蒂姆取得了第 2 个守护像。虽然这里有着如春的宜人气候和漂亮景观，但呆久了难保不会因为缺氧而导致身体抱恙，因而蒂姆还是冒着危险从空中花园跳向同伴们的飞机——再见了，这片唯美的空中净土。



纳斯卡巨型图画



古巴比伦空中花园印象图

穆大陆是蒂姆一行无意中的无意发现的。当时大家乘坐的飞机发生故障，于太平洋上空坠落，然而当大家醒来后却发现自己身处一个海底宫殿，并巧合地得到了开启穆大陆大门的钥匙。



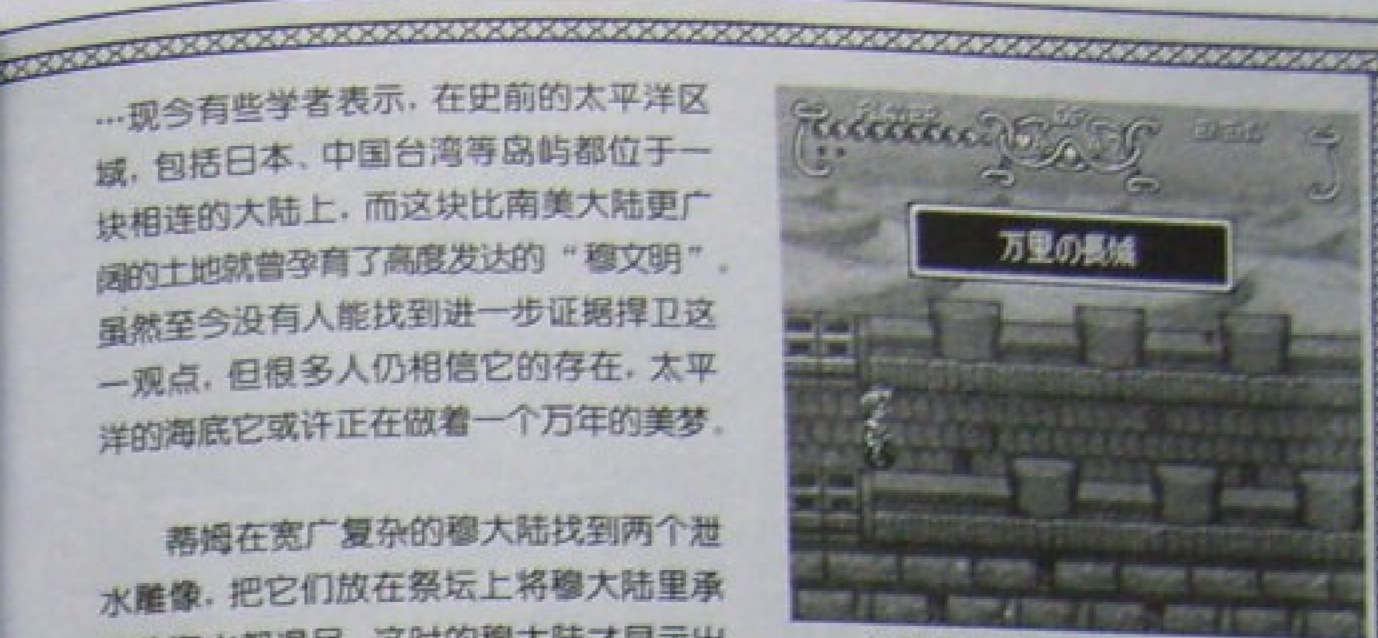
穆大陆的传说源于 12000 年前的玛雅文明，传说这片大陆是由于地震而导致不断下沉，再加上大规模的火山爆发引发分裂，最后竟在一夜之间完全沉入了海底一…现今有些学者表示，在史前的太平洋区域，包括日本、中国台湾等岛屿都位于一块相连的大陆上，而这块比南美大陆更广阔的土地就曾孕育了高度发达的“穆文明”。虽然至今没有人能找到进一步证据捍卫这一观点，但很多人仍相信它的存在，太平洋的海底它或许正在做着一个万年的美梦。

蒂姆在宽广复杂的穆大陆找到两个泄水雕像，把它们放在祭坛上将穆大陆里承载的海水都退尽，这时的穆大陆才显示出了它的全貌。在大陆的深处驱走了盘踞在这里的吸血鬼后，穆大陆之王的灵魂将第 3 个守护像交给了蒂姆。重获新生的穆大陆必将继续承担自己的历史责任，而我们的主角就是这里的新一代创世主吧。



蜿蜒曲折的万里长城

为了找回救父心切的同伴，蒂姆接下来的目的地就是我们伟大的万里长城。记得小时候，老师就告诉我们“在太空中遥望地球就能看到我们的万里长城”，不过近来这一观点引发了不少的争议，就连成功从太空返回的我国神舟五号航天员杨利伟也表示“从太空看地球非常美，但我没有看到我们的长城”。尽管如此，很多美国太空研究学者还是坚持认为，只要时间、轨道等因素合适，是可以看到长城的。至于杨利伟，或许只是缺乏一些观测条件而已。不管怎么说，对于我们中国人而言，长城作为先人的伟大遗产始终让我们引以为傲。



长城修建始于我国古代战国时期，其后秦、汉、明数代也都持续进行着修缮和建设，时间跨度之长令人惊讶。至于“万里长城”，则是指秦始皇当年下令将西起临洮东至辽东，延绵万里的长城连接起来后的统称。现今只有遗迹残存，而我们现在看到的则主要是明长城。7300 公里左右的长度，这是怎样的概念，想想那些巨石厚砖的构筑，我们唯有感叹。

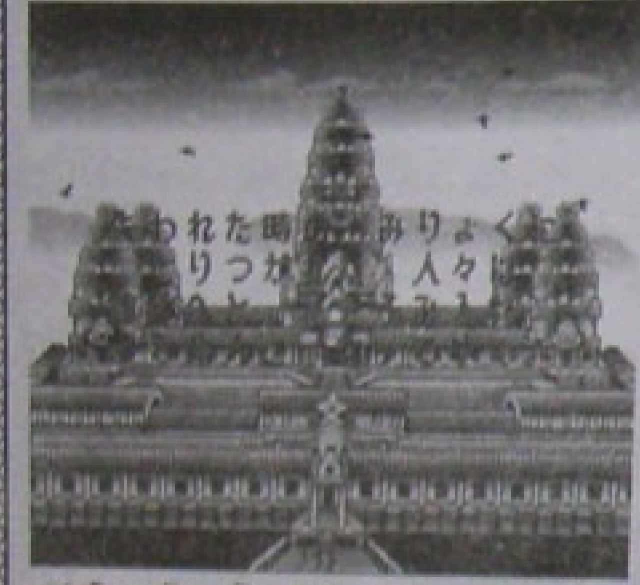
游戏中长城宏伟依旧，另外还融入了中国古代宫殿造型，这让人感觉有些不伦不类的失实，但或许是制作人出于丰富游戏背景考虑吧，除去建筑外，敌兵也是极具中国古典特色的弓箭手。至于关尾的 BOSS，我们心目中腾云驾雾的神龙竟变成了一条“地头蛇”，不断地在土地里钻上钻下，在辛苦战胜它后终于拿到了第 4 个守护像……

在父亲的亲笔信中，他要求蒂姆前往金字塔，不过在这之前，为了帮助一个原始部落的村民，蒂姆必须先前往吴哥窟。

柬埔寨的吴哥窟散布着 1000 多年前中南半岛最强盛统治者吴哥王朝兴建的城廓及上百座寺庙，然而在其后的漫长时光里都隐没于丛林中，直到 19 世纪才重见



宏伟的吴哥窟



游戏中的吴哥窟

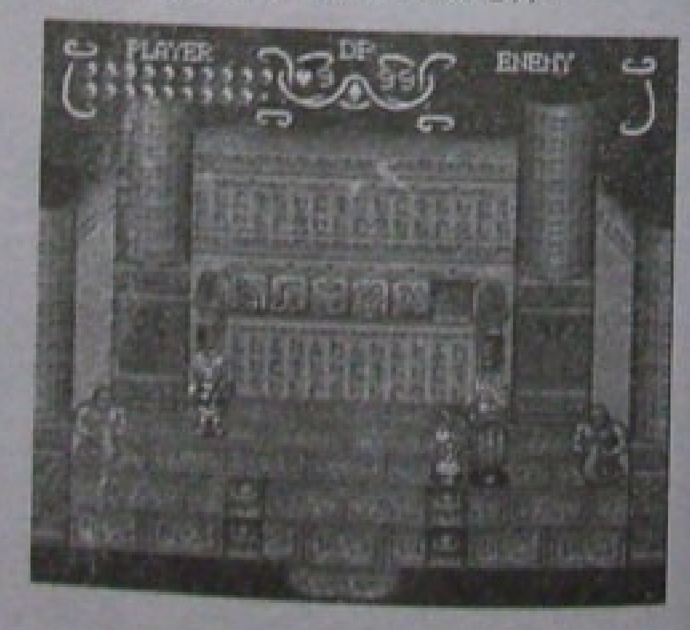
天日。吴哥窟建筑群总长 24 公里，宽 8 公里，其中那些建筑的雕刻十分精美，因此被世人称为“雕刻出来的王城”，也难怪就连柬埔寨的国旗亦是以吴哥窟为标志。

吴哥窟的恢宏和错综复杂在游戏中也展现无遗，数个庙宇和庭园的穿插让人头昏眼花，空中飞舞的魂魄以及长颈护寺骑士也颇为费神，而且有数个地方的敌人都隐藏得相当好，如果不通过地图检查，根本无法察觉。最终，在解放了吴哥窟中的灵魂后，蒂姆取得了美杜沙之花，并拯救了原始部落中被石化的村民。剩下的牵挂就是父亲的那封信，以及信中提及的埃及金字塔。



埃及瑰宝胡夫金字塔

金字塔是游戏中出勤率颇高的建筑，在我们最原始的游戏记忆中，《双截龙 3》的最终决战就是在金字塔中展开的。这种建于公元前 2700 年的法老陵墓一直被许多人认为只可能是外星人的杰作，确实很难想象如何用人工去构建如此精巧与坚固并举的建筑。至于法老们把金字塔修建成角锥形的原因，在《金字塔铭文》中的一句话中可以找到答案——“天空把自己的光芒伸向你，以便你可以去到天上，犹如拉的眼睛一样”（拉是古埃及太阳神），古埃及人民认为，必须让死后的国王变成神，也就是说要让他的灵魂升天，而金字塔的塔尖便象征着刺向太阳的光芒，通过这道天梯，死去的法老们都能前往太阳成为永久守护古埃及的神。



蒂姆化身为影，并从盖亚处取得奥拉之玉化成水滴渗透到金字塔底层，木乃伊自然是这里的独特景观，在暗无天日的塔底，它们都静静躺在壁棺里守护着主人。为了揭开金字塔之谜，蒂姆在这里收集到了 6 块石板，并按照父亲的解译把它们按顺序排列。在光影的传送下，蒂姆来到了古埃及女王的幽灵面前，并拿到了第 5 个守护像。

离开金字塔后，蒂姆将前往旅程的终点，也就是父亲的失踪之地——巴比伦通天塔。

巴比伦通天塔

5000 多年以前，曾有一座震人心魄的由巨石砌筑成的通天塔竖立在现今中东幼发拉底河流域旁的巴比伦，塔基的长和宽都约有 90 米，塔身分为 7 层台阶，一层重叠一层，一阶高出一阶，高度近百米，而在高耸入云的塔顶上还建有宏伟的庙宇，在传说中，这是天上诸神前往人间途中的驻足之所，即“天路的驿站”，这就是古巴比伦通天塔。在那个年代，它被视为美索不达米亚的标志，然而在经过岁月的洗礼和人为的洗劫之后（公元前 689 年亚述国王西拿基立攻陷巴比伦城时将其重创），渐渐变成了一片废墟，从此也没有了诸神的踪迹。年复一年，日复一日，周围的野草丛林可以不断再生，但巴比伦塔却再也无法重现，美索不达米亚随之成为了尘封的印记。





与黑暗盖亚的最终战

蒂姆激荡着心中的感怀，奔跑在这人与神最为接近的遗迹中。在父亲遗骸的灵魂前，他听到了父亲的心声，取得了最后的第 6 个守护像，并借助 6 个守护像的神力化身为影飞向那颗正朝着地球袭来的巨大彗星，而操纵着这颗彗星的就是黑暗盖亚。为了父亲的嘱托和地球的未来，蒂姆全力一搏……

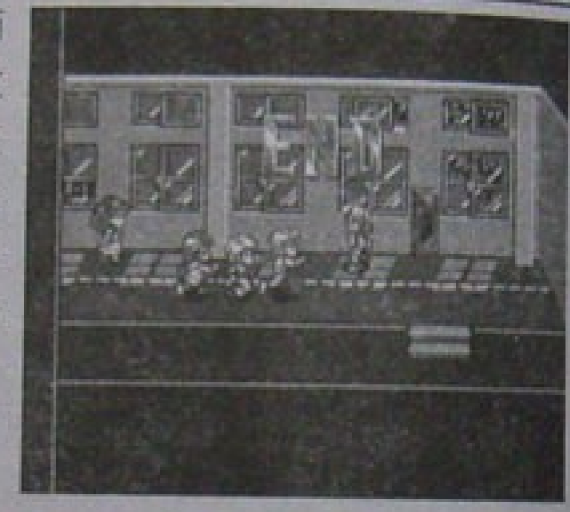


宇宙中闪烁的星光像是在祈福地球的新生。地球是人类在宇宙中唯一的生存空间，它也是有生命的，我们不能为了自己的私欲而不断对它进行伤害，所谓的黑暗盖亚或许正是我们人类自己心魔的映射吧。时代的车轮还要不断滚动，5000 年、10000 年，以及更远的未来，当我们的后代回首我们今天的所作所为时，我们希望他们能够感到自豪，这就是我们今天所需要做的吧……



幻想完结

由于巴比伦塔中时光的流逝比外世界快几百倍，因而当蒂姆再度回到地球时，人类社会已经发展到了现代。高耸如林建筑的一角，我们的主角正在由校返家的途中等待着电车，此时的他应该还会回想着昨日的朋友以及和他们一起度过的那些日子吧，回想与卡伦 21 天的海上漂泊，回想尼尔那些伟大的发明，回想罗普和其他朋友的嬉笑打闹……好吧，让我们约定未来，大家一起去观看现代的奇迹吧！



附录

红宝石对应奖品

奖品	必要数	效果
药草	3	HP 全回复
守りのフォ-ス	5	防御力上升
命のフォ-ス	8	HP 上升
力のフォ-ス	12	攻击力上升
サイコパワ-	20	撞击攻击力上升（蒂姆）
ダ-クフォ-ス	30	火球攻击力上升+扩散攻击（弗里丹）
私の秘密	50	可挑战宝石商人的特别迷宫

红宝石全 50 个取得

编号	地名	场所
01	サウスケ-プ（南岬镇）	教会屋顶钟的左侧
02	サウスケ-プ	ロブ家中地下室某壶子里
03	サウスケ-プ	渔夫所钓起的壶子里（需要反复进出海岸洞窟）
04	エドワ-ド城（爱德华城）	城1楼最右侧柱子后隐藏的兵士手中（跟着兵士走）
05	エドワ-ド城牢屋	隐藏房间宝箱
06	エドワ-ド城牢屋	宝箱
07	エドワ-ド城牢屋	最下面木桶右侧（遇到リリィ的房间）
08	イトリ-族の村（伊德里族村落）	村入口处左侧民家前放置的木材中
09	インカの遗迹（印加遗迹）	宝箱
10	黄金船	乘甲板前和モリス交谈
11	ダイアモンドコ-スト（钻石镇）	民家外面壶子里
12	フリ-ジア（弗里吉亚城）	宿屋2楼壶子里
13	フリ-ジア	告知奴隶商人一件事
14	フリ-ジア	老人手中（东侧民家下方越过花坛栏杆）
15	ダイアモンド矿山（钻石矿山）	活埋的奴隶手中（矿山最初的异空间外左侧墙壁使用蒂姆撞击特技撞开墙壁，可发现活埋的奴隶）
16	ダイアモンド矿山	同上
17	ダイアモンド矿山	同上
18	空中庭园	宝箱
19	空中庭园	宝箱
20	海底宫殿	宝箱
21	海底宫殿	宝箱
22	海底宫殿	宝箱
23	ム-大陆（穆大陆）	宝箱
24	堕天使の町	舞厅喷泉中
25	堕天使の町	画廊某宝箱，需使用蒂姆铲腿特技穿过洞
26	堕天使の町	画廊某房间壶子里
27	堕天使の町	第三个问题某房间的宝箱
28	水上都市ウォ-タミア（水上都市沃达米亚）	最左下民家周围某壶子里
29	水上都市ウォ-タミア	赌场壶子里
30	万里长城	宝箱
31	大都市エウロ（大都市耶罗）	那两个音乐家门前左方尽头（狭窄通路上）
32	大都市エウロ	大旅馆2楼女子手中（需要去市场买3个苹果给她）
33	大都市エウロ	礼拜堂地下仓库某木桶中（被捕奴隶房间）
34	水上都市ウォ-タミア	去过大都市耶罗后，回来与罗普谈话获得
35	山の圣域	宝箱
36	原住民の村落	石像小屋壶子里
37	アンコ-ルワット（吴哥窟）	宝箱
38	アンコ-ルワット	宝箱
39	アンコ-ルワット	宝箱
40	アンコ-ルワット	宝箱
41	原住民の村落	少女手中（解除石化后）
42	砂漠の町ダオ（沙漠之镇达奥）	村的东侧、草丛中
43	砂漠の町ダオ	击蛇游戏奖品
44	砂漠の町ダオ	同上
45	ピラミッド（金字塔）	右侧出口处变身后装备奥拉之玉潜入地下，某房间左侧
46	ピラミッド	第2个房间某宝箱
47	ピラミッド	第3个房间某宝箱
48	ピラミッド	第4个房间某宝箱
49	ピラミッド	第5个房间某宝箱
50	バベルの塔（巴比伦塔）	第一层祭坛上（发现笛子的地方）

文/恶魔猴
美编/Taka

在恶魔梦魇中起舞 女神转生系列回顾［下］



IF以后，女神转生系列进入了决定性的路线转折。事实上，像真1与真2那样具备一定的思想性、涉及宗教、政治等因素的现实主义巨作就再也没有出现过。实际上个人认为全系列里的最高峰只有两个——真1与真2和后来的罪与罚。但罪与罚也是靠另辟蹊跷，走完全不同的路线才得以达到那样的成就。

杰作的出现，除了各种硬件条件以外，很大程度上也是机遇的产物，可遇而不可求。从IF开始，制作真系列时代聚集起来的主要STAFF就逐渐散去了。毕竟，天下没有不散的筵席，当初是出于对神话题材的共同热情而聚集在一起，那么也总有从热情回到现实的时候。SRPG爱好者出身、擅长策划壮大架空世界观的铃木和伊藤两名主创人员离去以后，女神系列尽管留下了真1与真2建立起来的不逊色于DND体系的独有世界观，却未能得到充分的发展和活用，这一点作为老玩家不能不感到遗憾，虽然对于大多数玩家来说，游戏好玩就行了，根本不会去管什么世界观吧。

游戏介绍（外传系列）

恶魔召唤师系列

真·女神转生·恶魔召唤师（95年，SS/05年，PSP复刻）

“不再以恶魔，而以主人公为主体的故事。强调角色各自的个性和游戏中世界的临场感，追求时代感的作品。”

——BY 制作人冈田耕始

“恶魔召唤师”的概念早在真1就已经出现。顾名思义就是与恶魔打交道，驱使恶魔的力量为己服务的人。在中世纪流传而来的炼金学为主的神秘理论里，认为巫师可以通过召唤恶魔（主要指所罗门72堕天使）并且和恶魔签订契约来得到恶魔的服务。而召唤所用的降灵仪式就是女神系列里的恶魔召唤概念的原理，区别仅仅是将仪式交给电脑以数字形式自动完成，因此称为恶魔召唤程序，拥有恶魔召唤程序的人就得以召唤恶魔，并和古代的术师一样，订立契约利用恶魔为自己效力。

严格地说其实历代主人公都是恶魔召唤师，只不过以前的重点着眼于主人公的行动目地，恶魔召唤只是力量手段。除了主人公，也存在一个置身于斗争外，没有明确立场目地，纯粹就是将恶魔召唤视为谋生手段的人群，虽然在真系列里这些人只是作为无关紧要的NPC出现。专门制作一个作品来描写这些人的想法，就促成了这个新系列的形成。时空关系上，恶魔召唤师的世界和真1、真2、IF的世界并不处于同一时空而是平行世界，以真1的五岛公夫发动军事政变、核弹落下为分水岭，恶魔召唤师的世界是真1世界里五岛公夫发动政变未遂、核弹没有落下的另外一种平行的未来。

故事舞台设定在199X年的日本平崎市，以现实中的横滨市为原型塑造的假想舞台。主人公本是普通的大学生，偶然卷入怪异事件而认识了恶魔召唤师葛叶。不久主人公和葛叶都被敌人杀死，主人公的灵魂阴差阳错漂流到了葛叶的尸体上，并作为葛叶复活，从此只得告别了学生的自己，走上完全不同的人生。故事本身并不复杂，作为召唤师之一的主人公阻止另一派的召唤师复活远古怨灵支配平崎市阴谋，就像60、70年代常见的魔幻电视剧。经历真系列剧情叫好不叫座的尴尬以后，召唤师系列刻意在剧情上营造出平易近人的气氛，演绎容易为大众接受的情节。

正如制作人所说，该游戏并不着眼于世界观的独特性，而是强调游戏中世界的临场感，通过各种细节来塑造一个从气氛上接近玩家生活环境的世界。平崎市是90年代初期的城市，尚未发达到东京那样高楼林立、行人摩肩接踵，还保留着小城的宁静。游戏里的场景刻画确实做到了制作人所说的临场感，大部分场景看起来都平凡而带有亲切感，但在这种熟悉的环境里经历的却是不同寻常的冒险，这一种奇妙的对比就是制作人想要表达的效果了。收音机的广播、狭窄的街道、挂满衣物的居民公寓、阴暗的胡同、雅致的酒吧、嘈杂的迪斯科舞厅、冷清的小旅馆……想象一下这些情景并组合在一起，就是作品里描写的环





◀游戏编年史 EMU ZONE▶

境。在这些再熟悉不过的环境背后，却生活着不为人知的特殊群体。主人公作为一个普通的居民（游戏中可以设定自己的身份），突然闯入葛叶的圈子代替了原来的葛叶，继续担任起恶魔召唤师的工作，将恶魔召唤师的生活秘密逐渐展现在玩家眼前。突然从学生闯入到成年人的世界，身边的助手、打交道的人、敌人全是成年人，全无近年来日式游戏泛滥的低幼化风潮，充满了成人世界的冷峻和从容。

伴随着硬件的转换，本作的画面效果比 SFC 时候大幅提升，尤其是金子一马重新绘制的三百多名恶魔，将女神系列自身的个性特色表现得更加突出。至少，不管喜欢与否，日本成千上万名美工里没有一个人的画风类似金子一马，而看到金子一马的画就联想到女神系列这种直观的强烈印象也开始建立。

系统继承自真系列，加入了大量忠诚度、魔晶变化和造魔等新要素，画面的表现力也随着硬件提高了一个档次。但 32 位机初期盲目 3D 化的风潮也带来一定不良影响，导致这一作和同期的异闻录都采用了效果远不如 2D 画面的 3D 大地图，看起来粗糙且不利于玩家定位。此外，这一作的迷宫复杂程度实在过大，在全系列里可说达到了顶峰。九曲轮回的复杂结构，大量陷阱落穴传动点，无法查看地图的黑暗区域，等等设定令老玩家都颇为头痛，更不用说从这一作入门的新人了。不能接纳新玩家的话就无法扩展消费者群体，因此这一作尽管销量不低（在女神系列里来说，这也是拜时代所赐），最终也没有能够造成太大的反响，可说是属于 FANS 专用游戏。

此外，真系列一直存在“主人公太强，仲魔太弱”的毛病到了这一作可以说是达到了顶峰。只要适当购入装备，主人公总是能大大强于同期恶魔（包括敌人双方），战斗中被杂兵靠实力 KO 的情况非常低，这也导致杂兵战有些让人无精打采。仲魔的能力大大低于男女主角，造成拖后腿、包袱现象，而忠诚度设定也造成仲魔难于驾驭，经常无视命令作出一些令人哭笑不得的行为。因此这一作对于今天的玩家来说，怀旧的意义要大于娱乐价值。可喜的是今年年末在 PSP 上推出了复刻版本，系统和界面等各方面改善了各种不亲切的地方，基本适应了今天的要求。如果有条件的话，对于 PSP 版的推荐优先度要高于 SS 版。



（注：剧情本身一般，但气氛刻画极为出色，写到这里发觉应当把气氛单独立出来做一个标准……）

恶魔召唤师・灵魂黑客（97 年，SS/99 年移植 PS）

“现代社会的信息交流量凭借电脑网络飞速发展，但是，这种高速发展的背后是否完全没有任何隐患呢？以这样的疑问为前提做出来的作品”

——BY 制作人冈田耕始

对于女神系列来说，时代气息的反映也是一种独有特色。作品的世界尽管是架空的，却和真实的世界保持着紧密联系，同期日本的流行、时尚、风俗等都会对于作品产生影响，在游戏里能找到各种反映时代特征的细节，比如在流行电子鸡的年份，作品里的世界也会流行电子鸡，从而使玩家一眼就能感觉到“哦，这是 90 年代中期的作品”。和淡化时代痕迹的架空奇幻相比，女神系列反而刻意强调自身的时代特色，从而给予玩家仿佛真实存在的亲切感。



市民得到政府发放的 PC，免费进入电脑公司建设的虚拟网上都市冲浪。而主人公所在的一个年轻的黑客小组，则察觉到了隐藏在这计划背后的阴谋……

灵魂黑客的制作年份，正是电脑网络进入普及化的时代。在今天已被视作生活一部分的电脑网络，在当时还是给人们的生活习惯和意识带来了不小的冲击。各种展望网络前景的幻想剧本纷纷涌现，所以黑客的剧本也可以说是应运而生的应景之作。这次的舞台放在海滨小城天海市。和强调 80 年代怀旧气氛的前作不同，本作一开始就展现了高度发达的近未来都市，正如电脑产业所代表的高新科技印象。整个城市根据政府推行的计划被发达的网络覆盖。



圣经外典《以诺书》中，记载了一群堕天使 GRIGRI 的事迹。这些天使原本受上帝派遣，降至大洪水以前的地面引导和看护原初的人类，教给人类天文地理、冶金技术、手工艺、制药、化妆等各种知识。但是他们和人类的女性发生了关系，因而犯下重罪。怀孕的女性生下了许多狂暴的混血巨人，地上世界变成了地狱，上帝因此降下大洪水毁灭了世界。这就是关于诺亚方舟的典故，典故里这些犯罪的天使就成为了最早的堕天使。本作故事其实正是堕天使们降下地面的重演。大洪水以后数千年，GRIGRI 们重回人间，潜入政府机关，试图利用现代科技在人间重建失去的乐园。为了造出新神，利用电脑网络收集人类的灵魂作为祭品。

同时又是恶魔召唤师的主人公挫败。

本作在系统上一改前作所有的弊端，亲切度十足，初次接触的玩家也可以很容易上手。剧情连接紧凑，人物个性鲜明。系统的耐玩度很高（个人认为超过后来 PS2 的作品），隐藏迷宫、二周目等要素应有尽有。综合素质可算系列目前为止最好的杰作之一。此外，这一作的音乐风格个人非常喜欢，不是着重于音乐的旋律如何复杂节奏如何强烈，而是着重于情绪的表达。和后述的异闻录配乐一样，很好地拨动了处于孤独情绪中的都市人的心弦。

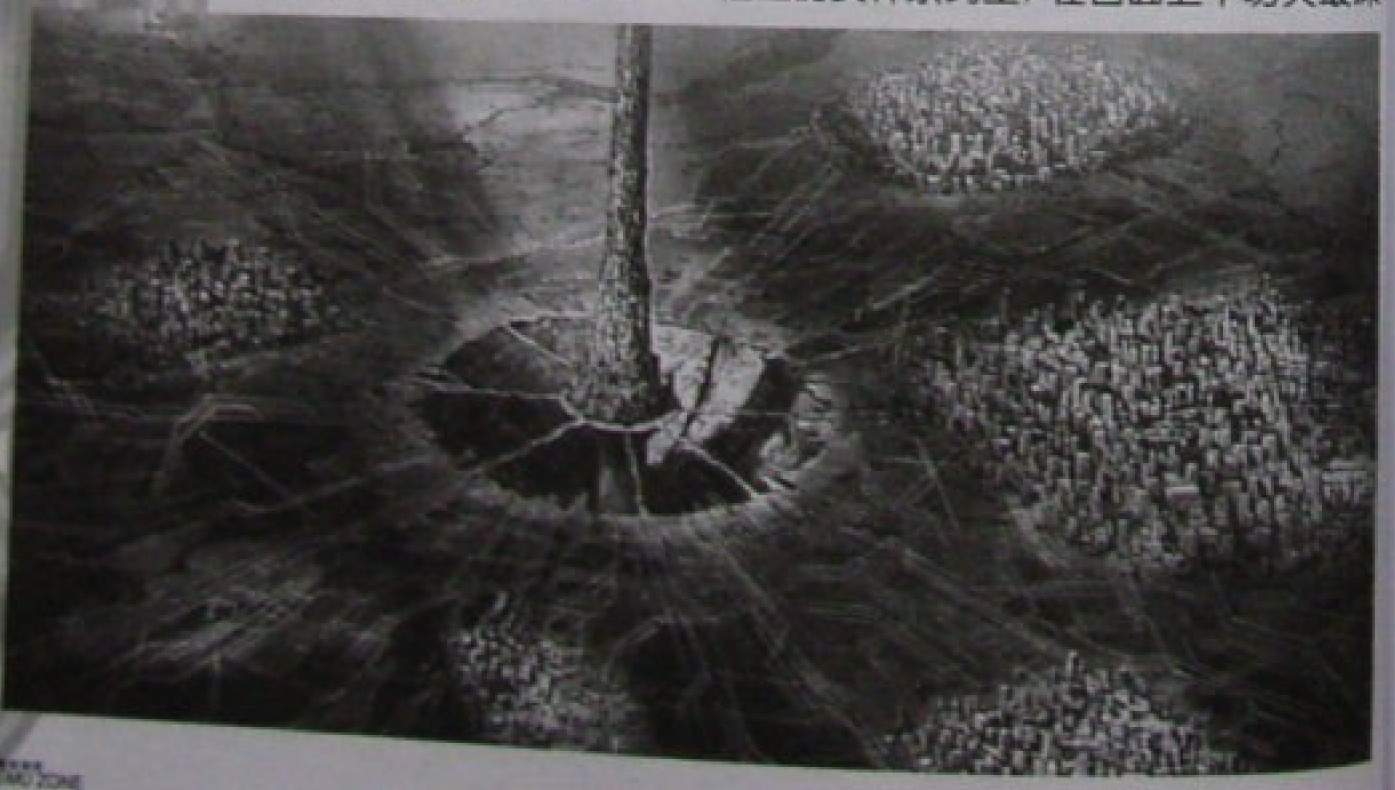


魔神转生系列

魔神转生 1（95 年，SFC）

从 RPG 向 SRPG 领域扩展的作品。以 2024 年的废墟东京为舞台，率领恶魔从恶魔手中夺回东京这样很单纯的故事。线索很单纯，但神话设定却很深刻。而其续作更是通过剧情扩充，使得魔神的世界也变为不亚于真系列的宏观架构。

因为是女神系列第一次 SRPG 化的尝试，很多地方是照搬 RPG 的部分，却未考虑放在 SRPG 系统下的适应程度，所以不成熟之处颇多，系统上比起同期 SRPG 作品逊色不少。加之实在过于异色（那时候 SRPG 里还不流行收服敌方人员为己所用），令大部分初次接触的玩家感到无所适从。因此没有造成太大的影响。但是特别值得一提的是这一作的画面，用区区 12M 容量（超任格式，PC 的 1.5MB）作出油画般漂亮的人物和背景，全屏幕大迫力的战斗画面在今天来看也并不逊色。可以说是超任上的女神系列里，在画面上下功夫最深



的作品。真系列一贯的风格，“废墟上的世纪末”在这个作品里得到了很好的表现，因此这一作也可以看作是用战棋模式来对真系列再一次的演绎。

年轻作曲家青木秀仁第一次担任女神系列的作曲主创，就表现出了他强烈的个性和对音乐的天才感性，用妖异而高贵的曲风将女神系列另类的魅力诠释得淋漓尽致。青木担纲的 3 作女神系列音乐，在至今为止的全系列里都可说是最高峰。遗憾的是青木后来不幸死于车祸，令人叹息天妒英才。



魔神转生 2（95 年，SFC）

本作是女神转生成功 SRPG 化的杰作。同年正是日式科幻剧本里盛行“前往未来”、“回到过去”等时空穿梭主题风潮的时候。因此这一作的剧情主线也是时空穿梭，可说是系列里科幻色彩最浓厚的作品。世界观非常宏大，不亚于真系列，是外传里唯一的宏观世界。

1995-2024 年，随着恶魔召唤程式的发明，人类得以自由开启次元裂缝召唤恶魔，大量出现在人类世界的恶魔被当作武器自相残杀，2024 年造成了世界上主要都市废墟化的大灾难。恶魔召唤程式还造成人类世界和伊甸园、地狱（人类世界对恶魔居住的平行宇宙的称呼）三个平行世界的质量守恒被打破，最终会导致三个平行世界的共同毁灭。2051 年，一个混血人类荻原（流着恶魔和人类的血）站了出来，试图改变这灾难的现状。他采取了极端的做法，带着一批恶魔利用时空机器回到过去，占领 1995 年的东京，杀掉发明恶魔召唤程序的技研人员，以此改变未来。荻原的行动的确改变了未来，但却造成了新的灾难。2577 年席卷全球原因不明的超级大地震令地面上的人类基本灭绝。2654 年，为了调查 2024 年的都市废墟化和此后的一系列历史事件，时空警察派出队员卡琳前往过去，试图阻止荻原的行为。主人公武内直树是被杀科研人员的儿子，为了弄清父母死去的真相，参与了反抗荻原占领的人类抵抗运动，并得到卡琳的帮助成为了恶魔召唤师，得以成长起来并和荻原接触。根据玩家的选择，主人公可以和荻原合作，或者打倒荻原和卡琳合作，然后一起前往另外两个平行世界，和神的代理人米迦勒、撒旦、鲁西法、苍蝇王接触，谋求三个世界共存的未来。



这部 1994 年的作品，已经引入了现在 SF 界流行的 TIME PARADOX 理论（由于时空穿梭引[illegible]



出了时间复线说），但承认历史改变的可能性（极端的复线学说认为回到过去的行动只会产生新的未来，对于原来的未来毫无改变），围绕恶魔召唤程序的发明，展现给玩家一个联结人间、伊甸园、地狱三个世界，穿梭五百年时空，波澜壮阔的故事。

还值得特书一笔的是这一作近乎完美的游戏系统。摆脱了RPG的痕迹，改善了前作不成熟的地方，发展出了属于魔神系列自己的、其他任何SRPG里都没有的独特系统。己方恶魔的育成和培养也达到了全系列以来的最高峰，仲魔成长的概念也为后来的真3所借鉴。游戏将女神系列的合体系统和说服敌人加入两点与战棋的系统完美接合。至于“说服敌人加入”在今天的SRPG里已经不希罕，但由于系统的设定，说服过来的敌人杂兵能力在多数游戏里只是鸡肋，最多是用作炮灰或扒取装备（说服剧情角色只能看作固定伙伴加入的一种变形），但魔神里解决了这个问题，不断合体的需要也使得玩家必须不断说服敌人杂兵，因此可说SRPG里真正把说服敌人的有利点发挥得淋漓尽致的只有魔神系列。

音乐和画面作为超任战棋游戏也都属于上乘，可惜相比其他同样开创了自己系统风格的作品（例如一鸣惊人后系统仿制品大量涌现的皇骑2），影响实在太有限。而且当时的ATLUS驾驭硬件的能力还不成熟，魔神两作在电脑行动回合的思考时间都过于冗长（特别是本作），正是因为这个剧情、系统以外的大问题，导致当年许多玩家放弃了这个游戏，实在是非常遗憾。唯一的补救办法是用模拟器的帧数调节加快电脑的行动速度，也因此使得魔神系列现在几乎成了模拟器专用游戏。



魔神转生・轮舞曲（97年，SS）

向3D化进军道路上出现的牺牲品。难以置信的恶劣画面使得这一作成为了女神系列里最大的污点。唯一可以用来辩解一下的借口是同期ATLUS主力正在开发灵魂黑客，轮舞曲是外包给不知名小组的作品。但过于恶劣的表现成为了笑柄，至今为止在女神系列玩家里也是个噩梦般的名词。



虽然除去画面外，系统上还是有一些可取之处，但比起前作来依然是全面退化（尤其是打倒敌人以后才会随机发生对话的系统极大破坏了玩家的全局掌控）。不过恶魔可以LV UP和在合体馆花钱购买恶魔的系统倒是被后来的真3继承了下来。

这一作几乎是彻底终结了魔神系列，导致到今天魔神系列也没有出现复刻和新作动向。

PERSONA系列

PERSONA・女神异闻录（96年，机种PS）

“让不知道女神转生系列的玩家也来接触这个游戏——出于这样的想法，本作以创新为重点，希望任何人都能够玩得开心，在新的标题下制作的新作品。

——BY 制作人冈田耕始

其实，从96年以来女神系列每次新作推出冈田都会说“面向新玩家”，但至今为止女神系列都还是未能成功地打开新人市场（苦笑）。一方面固然是女神系列自身个性过于强烈和异色，另一方面也不能不说，开发STAFF的确是不太懂得如何去迎合大众的口味。

昔者庄周梦为蝴蝶，栩栩然蝴蝶也，俄然觉，不知庄之梦为蝴蝶与，蝴蝶之梦为周与。

——《庄子·齐物论》







以上文字出自《女神异闻录》片头。借用中国古代著名的"庄周梦蝶"的典故，重新诠释了神魔与人的关系，点明了PERSONA全系列的主题。庄子是蝴蝶，蝴蝶也是庄子，如同水的不同形态（固态液态气态）本质都是水。人类与神魔的关系，就是庄子与蝴蝶的关系。这是PERSONA系列从心理学角度出发，对神话所作的颠覆传统的重新诠释。和延续真系列唯物主义世界观的召唤师系列、魔神系列不同，PERSONA系列一开始就拿出了自己完全独有的世界观（也因此至今仍被头脑顽固的女神老玩家贬为异端），以和弗诺伊德并列的现代心理学家卡尔·荣格的理论为基础，大胆创造出一个唯心主义的、意识至上的世界观体系。

PERSONA一词出自古希腊戏剧所用面具，现代用语里将其引申为角色的含义。荣格在自己的心理学体系里，将PERSONA定义为人格面具，也就是一个人面对其他人、社会时候给自己构筑的形象。实际上，没有人会把100%的自己毫无保留地展现出来，而是会刻意扮演一个令自己不受伤害也令别人满意的角色。此时PERSONA正如同面具一样，既隐藏也保护人内心真实的自己。

与PERSONA对立的是SHADOW（阴影），任何人内心都有的，带有破坏性、原始性的本能冲动。它会刺激人的种种本能欲望，本能欲望如果毫无阻拦地释放出来就会造成灾难。正常的人格面具会约束本我，阴影则会引导本我走向放纵，因此形成了PERSONA与SHADOW的对立。游戏的世界观也基于此，构筑了PERSONA使者（能自由支配自身人格面具的人）与SHADOW（最终BOSS）的战争。但作为人性自然的一部分，SHADOW并非必须被消灭的罪恶，也是无法消灭的。对欲望的冲动既能引导人走向毁灭，也能转化为创造的动力。如何将本能欲望转化为推动事业的激情，而不是堕落的漩涡，是通过PERSONA与SHADOW的矛盾而产出的课题，也是每个人一生都要面临的考验。



游戏中提出了一个大胆的原创设定，即神魔只是人类本心的体现，一个人内心既存在如神一般慈悲的本我，也存在如恶魔般残酷的本我。这些本我占意识主导地位时候，神与恶魔就出现了。因此人、神、魔就是这样三位一体的共存关系，如同庄子与蝴蝶，你就是我，我就是你。这个系列将重点放在角色心理描写上，因此相比神魔大放异彩的其他系列，这是最以人为本的作品。但创新的后果也很明显，对于已经将唯物主义看作理所当然的大部分人来说，从唯心主义视点出发构筑的剧情是难以理解、荒诞不经的，哪怕这只是一个虚构的游戏剧本，也难以接受。因此面向新人的PERSONA系列，尤其是将意识决定物质观念发挥到极致的PERSONA2，在剧本上终究未能为多数人接受，至今也被不能理解的人猛烈抨击，不能不感叹人类的本性对于不符合自己观念的事物是何等的残酷。

女神异闻录的剧情主线，讲述一个长期卧病在床的女孩子，精神分裂为SHADOW和PERSONA等几个独立的人格。SHADOW的强大能力为名叫神取的男人利用，给所在的城市带来灾难。女孩子的同学——一群年轻的PERSONA使者，和女孩子的分身一起，最终打倒了神取，说服了女孩子的SHADOW。最后女孩子的人格归于统一，一切成为高校时代的一段青春回忆。亦真亦幻的剧情，和对于高中生来说极有亲切感的人物，令这一作在开拓新的玩家群上取得了最高的成就。加之当时日本经济繁荣等因素，取得了全系列最高单作销量（大约40多万）。

游戏系统的策划上，受到了著名漫画JOJO奇妙冒险里的替身概念很大影响。虽然构成概念不同，但游戏里PERSONA的战斗表现和替身毫无二致，也因此被称为"JOJO风"的女神。制作访谈上，美工设计金子一马坦言自己那段时间确实沉迷于JOJO，并受替身理念启发设计了PERSONA的系统。善意的借鉴而非抄袭，给PERSONA系列和JOJO之间建立了良好的联系。金子一马启

来与荒木举行了作者对谈，在异闻录续作里进一步发挥了荒木风格的设计，而荒木的 JOJO 新作替身造型也在一定程度受到 PERSONA 风格的影响。

剧本的角色塑造，还有容易引起玩家共鸣的学生主题，让异闻录的剧本获得了一致的好评。但就游戏系统而言，异闻录并不算成功。打出了革新的旗帜，却无法割舍真系列的系统特征，继承自真系列的主观视角迷宫和阴暗的气氛，令不少从未接触过女神系列的新玩家望而却步。此外最大的问题是战斗演出过于冗长，遇敌率高却无法驱敌（除此以外的任何一作女神系列都有不遇敌的驱敌道具），迷宫复杂记录点却出奇稀少，种种界面上的不亲切，这些因素都使得大部分新玩家未能坚持到游戏通关。这也造成了本作作为“针对新人开发的游戏，却只在老玩家中获得一致好评”的怪现象。尽管游戏销量不低，但女神系列难度高、气氛阴暗、迷宫复杂等片面的印象却进一步广为人知，给续作的销量造成了不良的影响。

另外，在做完魔神系列和异闻录配乐以后，作曲者青木就遭遇车祸去世，使得这一作成为青木风格最后的绝唱。



PERSONA2・罪（99年，PS）



异闻录数年以后的续作。虽然国内都习惯把这两作叫做异闻录2，其实“女神异闻录”也只是 PERSONA 的副标题，相当于副标题“罪”、“罚”的位置。

“天真的罪”，借用作品的英文副标题来概括这一作的内容再合适不过了。几个幼小的孩子，因为不愿意失去重要的友情而犯下过失。内心里背负着罪的烙印各奔东西。过了十年以后，相互已经不认识的这些孩子再次聚在了一起。此时，其中的一个孩子开始向其他人追讨过去的罪，PERSONA 与 SHADOW 的对立再一次展开。

儿童的头脑里还没有各种观念的约束，更没有形成自己的人格面具，因此人们常说儿童是世上最纯洁的人。但也因为毫无世故，儿童比任何人都更加忠实于自己的欲望。在成年人把自己的欲望隐藏在面具下时，儿童却可以毫无顾忌地索要天上的星星，尽管这种欲望丝毫没有任何邪恶的动机，纯洁得透明。因此可以认为，儿童的本我比成年人更加容易受到 SHADOW 的诱惑。“天真的罪”就是讲述这样一个儿童因为自己无邪的欲望而犯下罪过的故事。



虽然主要角色都是学生，但作品暗线已经脱离了校园青春剧的范围。这一作成功描写了年轻人之间难以割舍的友情（不是爱情），探讨出于天真的冲动而犯下的过失，打动了无数玩家的心，即使是已经不再是学生的人。任谁都有童年的回忆吧？笑容与眼泪参半，融合青涩甜酸的回忆。

作为异闻录的续集，时间放在三年后，但是剧情基本和前作没有联系。系统上做了令人咋舌的巨大变动，取消了一直以来的主观视点，取消了恶魔合体，气氛从阴暗变得明快，综合方面切实向着容易为大众所接受的方向靠拢，洗褪了不少真女神系列不易接近的印象。画面尽管不能和同期的 PS 大作相比，PERSONA 的战斗演出也逊色于异闻录，但不是一味拟真，而是带有 2D 风格的 3D，看起来也很清新利落。

剧情：8
画面：7.5
系统：7
音乐：8

尽管对于这样的变化老玩家的评价是毁誉参半，但实际的效果是，PERSONA 系列确确实实作为一个独立的系列，从剧情到系统都从正统系列里分化了出来，拥有了完全属于自己的一片天。

PERSONA2・罚（2000年，机种 PS）



“等你成为大人就懂啦！”相信不少朋友小时候对父母、长辈提出疑问时，都得到过类似这样的回答。成为大人就真的什么都懂了吗？大人难道就没有小孩子那样的疑问吗？本作的剧本就是探讨这个问题，将笔锋转向二、三十岁前后的成年人，描述成年人内心的这种困惑，为所有的“内心还是孩子，身体已经是成人”的玩家准备的作品。事实也正是这样，无论国内还是日本，本作的支持者都不多，因为就游戏机玩家的平均年龄来看，多数人还是学生。等到成人了进入社会了，多半已经离开游戏或者只玩足球之类轻松消遣了。

前面说过，PERSONA 的心理学含义是人格面具。一个人的社会角色同样是人格面具之一，这个社会角色除了身份、地位、职业外，还包含你的性格特征，你给别人留下的印象，这一切都构成你在他人眼中的角色。当然，这依然不是 100% 的你，而是你在社会这个舞台上扮演的角色，你所戴的人格面具。

本作的剧本就是讲述一群成年人对于自己角色的苦恼和困惑。对于成为大人的困惑和不安，对于自己的社会角色的不安。不愿意成为大人的孩子，其实是还没有找到适合自己的人格面具——名为“大人”的人格面具。前作的那群孩子们，使用自己的 PERSONA 与 SHADOW 争斗，最终完成了人格的统一，赎了自己儿童时期犯下的天真的罪。本作的那群大人，困惑于自己的角色定位，在 PERSONA 与 SHADOW 的争斗中，最终找到了属于自己的人格面具，挺起胸膛走向今后的人生。系列总标题“PERSONA”的含义，在结局得到了总结和升华。

世上万物，本来就不能凭真假来粗暴地定性善恶。人格面具虽然不是彻底的真实，却保护了我们脆弱的本我，也替我们遮住自己的丑陋。人格面具与阴影，就是这样一个相辅相成的矛盾，每个人都会通过对这个矛盾的反思找到真正的自己。





通过对荣格心理学理论的引用，和唯心主义世界观下荒诞剧式的表现，PERSONA 系列走出了真系列的框子，拿出了自己独有的，探讨人性的命题。至于游戏系统方面，基本和前作相同，各方面细节上有所改进，战斗平衡做了调整，还追加了隐藏迷宫等附加要素。因为剧情的继承关系，罪与罚更应该看做是同一剧本的上下篇，而不是一个系列的前作和续作。



女神转生网络版

真·女神转生 NINE（2002 年，X-BOX 单机版）

ATLUS 上层不善经营的又一有力证据。女神系列经过多年惨淡经营依然不能摆脱销量上的困境，不能不说跟 ATLUS 实在不善于营销有很大关系，开发部即使做出再好的游戏，管理层决策失误的话也只能化作泡影。系列主创人员冈田也许就是对于管理层感到绝望而离开了 ATLUS 吧。具体实例之一就是这个网络版的出现。无论怎么看，本作都是匆忙上马，赶网络化潮流，顺应 X-BOX 的日本攻势而匆忙开发的应景之作。





作为系列里第一作网络游戏，实际上只推出了一作单机版，网络版就半途夭折了。随后以《新·女神转生在线 IMAGINE》的名字转到 PC 上，做成 MMORPG 继续开发。但现在基本处于停滞状态，甚至连该作的官方主页不久前也从 ATLUS 主页上消失，将开发完全外包给了 CAVE-ONLINE。仓促的决策，造成了这么一个烂尾楼工程，从 02 年拖到现在，还不知道要拖到什么时候才是尽头。然而抛开决策层不管，这一作本身的素质也不算太差，虽然作为网游来说明显经验不足还很稚嫩，流程也过短，系统上也还有许多问题。

本作故事背景设在《真·女神转生 1》中间一段空白的时间，东京被美军的核弹化为焦土以后，残存的居民只能住在没有被污染的地下掩体，过着老鼠一般的生活。这 30 年里人们唯一的娱乐就是在电脑空间内做出虚拟世界，令自己从精神上体验现实中得不到的乐趣。这个虚拟空间也引起了神魔的注意，为了争夺人类的信仰，唯一神和魔王鲁西法分别将触角伸向了网络世界。恶魔进入网络空间，以宠物的形式对人类表示表面上的恭顺，其后却以 BUG 的形式袭击人类。意识到恶魔存在的空间管理层对民众隐瞒了真相，将恶魔全部解释为程序 BUG，并组建了专门负责清除 BUG 的员工，以维护空间的运行安抚人心。主人公即为员工之一。但在工作过程中，主人公发现了管理层隐瞒的真相和恶魔的实际存在，以及代表唯一神势力的弥赛亚教和代表鲁西法势力的盖亚教，在网络空间里争夺信徒的战斗。随之，战场从虚拟世界转移到了现实。

2011/ 2/11

与魔神转生2一样，游戏里共有9种属性（NINE的起名即源于此）。系统上继承自正统女神，有恶魔对话和恶魔合体，但战斗改为即时战斗+即时战略两种形式。多数时间是主人公+4名仲魔在都市那四处转悠，剧情战斗则是玩家指派仲魔作为队长带领4名队员，派出一共9支小队参与即时战略制的战斗。平常可以在电脑都市内逛街，可以选择一个自己喜欢的恶魔同行，这一特点被后来的新作继承。另育成系统也颇为另类，主人公不能通过战斗LV UP，而只能通过刷道具得到提升自身等级的道具。此外还有恶魔的容量最适化、多重攻击、相杀和贯通等多种第一次出现的概念。





综合来说，这一作的系统作为网游还不够成熟，作为单机版游玩又太短，加上后继的在线版夭折，虎头蛇尾的感觉始终无法抹去，算是女神系列里最特殊的作品。

新・女神转生在线 IMAGINE（发售日未定，PC）

持续开发中。不知道什么时候能正式推出……

以续篇为名的新作

真・女神转生 3-NOCTUREN（2003 年，PS2）

真・女神转生 3-NOCTUREN・maniacs（2004 年，PS2）

作为正统本家的真·女神转生沉默8年以后的新作，这一作当然背负了太多的期待。正因为背负的期待太多难于兼顾，到了这一作彻底激化，最后得到的真3简直就是个矛盾的集合体。比如，矛盾之一就是，到底是要自身特色，还是要大众口味？世上没有能够讨好所有人的游戏，说得再具体一点，一个游戏的题材、风格、世界观设定、美工画风等元素，就已经基本决定了这个游戏的受众范围。尤其是个性特色越是强烈的作品，在普及上就越是受到限制。所谓“FAN向游戏”就是喜欢的人会非常喜欢，不喜欢的人则完全没兴趣，优点是有固定的用户群，缺点则是难以开拓新玩家市场。

说到底，问题并非出在女神系列自身销量太低，而是出在ATLUS除了女神系列再也没有卖得出去的游戏。发售前定下的50万的销售目标，也足以看出ATLUS急









于将女神系列改造为摇钱树的野心。然而这又何尝不是一个矛盾呢？此外，还有真·女神转生这个招牌对于真1、真2以来的真系列玩家的号召力，和冈田每次都会不厌其烦重复的“面向新玩家群”，又形成了到底是主要面向新人还是面向老玩家的矛盾。想要两头都讨好是最难的。

交织在这样众多矛盾中诞生的真3，系统表现上也充满了矛盾。一方面，作出了顺应潮流的姿态，舍弃了大量传统特色，如主观视点的移动和战斗、MAG系统、前列后列系统、丰富的恶魔对话、守序-自由与光明-黑暗的十字属性轴、剧情分歧和多结局，甚至取消了武器装备。另一方面，很多地方却相当不利于大众接受，例如过于晦涩难懂的剧本、异常阴沉压抑的气氛、冗长的序幕、游戏难度早期极高后期极低的不合理顺序、突然死亡的可能性、没有帅哥美女等靓丽的人物或者足够活跃场面气氛的角色。前述在系统上作出了大量大众化的改动，在这些方面却反而又走向了FANS向。两头都想抓住的结果，往往可能是两头都抓不住。毕竟现实里奇迹是很少发生的。市场给出了残酷的答案——50万的目标仅仅达成了一半。ATLUS也因此落到被人收购。

这个后果，不能不说是女神系列和ATLUS之间，十几年来所积累矛盾的集中体现。而这些矛盾，在后来破天荒推出的女神系列里第一个加强版作品《真·女神转生3-NOCTUREN·maniacs》里继续体现。maniacs正如其名，是彻底面向老玩家的一份回馈。因此引入了真1真2的主题，即鲁西法和上帝之间的战争，试图继承真系列一贯的宗教性，并加入了符合老玩家口味的深界迷宫，和怀旧性质的新增BOSS。但这样一个彻底FANS向的作品里，却请来了CAPCOM的ACT明星——鬼泣系列的人气主人公但丁，虽然根据开发人员说

法"是因为开发小组里鬼泣的 FANS 很多，于是在有人提议下，一致通过请但丁来客串一把"，但我个人对于这种听起来像开玩笑的说法表示怀疑。毕竟，ATLUS 已经到了无法忽视商业要素的地步，而请来他社的人气角色客串，起到的商业价值是不言而喻的。

现在回头去总结真 3，就是这么一个矛盾交织下诞生的作品，游戏的种种表现显露出开发人员对于游戏定位的迷茫，而这种迷茫也是女神系列走过十多年以后面对未来的迷茫。不过，抛开上面这些联系系列旧作的话题（毕竟对于非老玩家来说，游戏只要好玩即可），真 3 作为游戏的部分是很出色的。

ATLUS 出品游戏的一个优点是，往往有与众不同的独特创意。真 3 的战斗系统就是个业界仅此一家的独到创新。全新的行动力点数系统和系列原有的恶魔的特长、弱点接合，将被诟病为练级即可解决一切的传统 RPG 模式战斗，变为对战术战略性都有一定讲究，考验玩家操控能力，不能够马虎大意的激烈战斗。而且战斗的节奏异常爽快，一反业界过度追求华丽导致演出冗长的风气，最大程度做到了华丽与流畅的接合，使玩家不容易对战斗感到厌倦。另一个业界仅此一家的独到创新是 3D 画面的表现。此前的 3D 画面无非两种路子——拟真贴图（如 FF）和卡通渲染（如塞尔达、DQ8）。拟真贴图缺乏 2D 的美感，而卡通渲染又过于平板如纸片。真 3 采用了独创的做法，做出了一种既有拟真贴图的体积感，又类似卡通渲染的 3D 效果（其实并非技术上的突破，而全在于美工调试），这另 3D 画面表现出如同绘画一般的美感，恶魔绘师金子一马的恶魔原画也因此最大限度得到了再现。

无论实际销量如何，在女神系列的变革之路中到底达成了多少期待，真 3 作为 RPG 里的一朵奇葩，到两年后的今天也依然散发着奇光异彩。



DIGITAL DEVIL SAGA 1&2（2005 年，PS2）

这是在变革之路的迷茫和矛盾中诞生的全新系列。真 3 以来的迷茫情绪依然，而 ATLUS 上层的决策问题进一步表露。本可能开拓出一条新路子，却基本毁在了上层错误的决策上——将原本可以一作完成的故事，从中间断开分为 1 和 2 来发售，导致了严重的后果……

通常的 RPG 续集，和前作大多只存在世界观上的联系，剧情要么无关要么多少是独立成章，单独作为一个故事来看具备足够的完整性。而 DDS1 的结尾却在剧情高潮突然中断……就如同章回小说的"预知后事如何，且看下回分解"，将胃口被吊足的玩家丢给了续作。

就整部作品的剧情分量来说，DDS1 其实只能算序幕，剧本内容不足以单独成为一作。剧情密度不足，为了保持流程长度只好通过增加迷宫和隐藏 BOSS 等手段来强行填充，因此会觉得平淡，这本来就是加水稀释的结果，甚至连《FAMI 通》也给出了"剧情有不完全燃烧的感觉"的评语。而大部分剧情留给了 DDS2，跟 DDS1 同样长度的流程里塞进了剧本 80% 的内容，不得不高度浓缩，将一连串高潮剧情一口气塞给玩家，结果也影响了剧情应有的发挥。

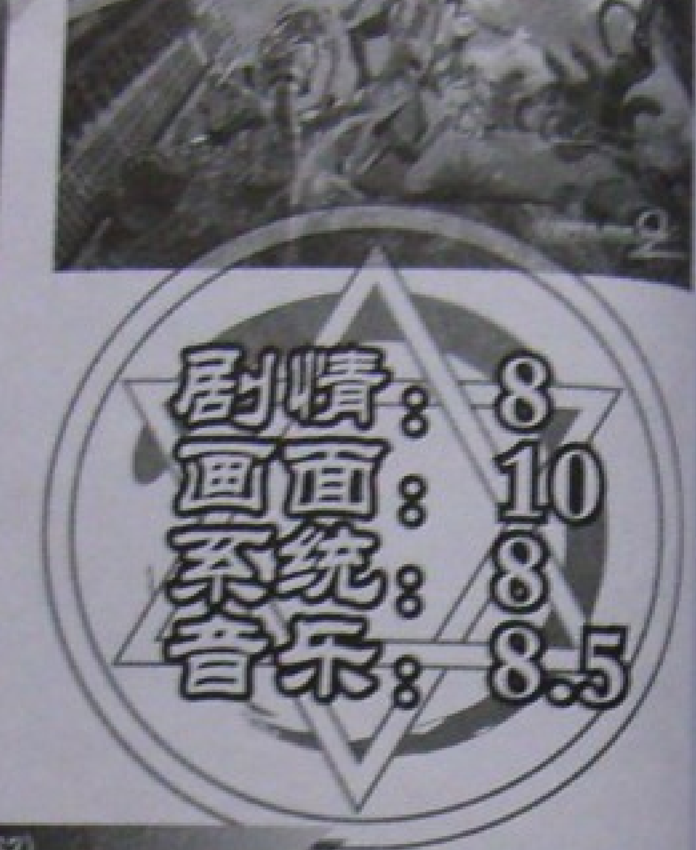
游戏如何分割，并不是剧本作者能够决定的。自己的心血之作被公司强行割裂为两份来卖钱，最后导致评价、销量两头失败，大概作者本人也会感到比窦娥还冤吧……剧本执笔者里见（也是 PERSONA 系列主创）完成 DDS2 以后即离开了 ATLUS，不知道是否也跟冈田一样看透了公司的决策层。

此外，就剧情的世界观来说，DDS 也过于另类，很难完成顺应大众口味，开拓新玩家群的目标。接合数码理论和东方古老的业报轮回哲学的剧本，作为宗教理论研究来看的确有独到的见解，但作为想要面向大众、以提高销量为目地的商品来说太不合时宜了。也因此 DDS 依然处于和真 3 相同的矛盾和迷茫中。系统上进一步抛弃了传统，去掉了女神系列一直以来必有的收服与合体系统，由固定的剧情人物构成队伍，并加入大段剧情 CG，为了加强演出效果还特意请来了 MACROSS 的板野，试图通过提高演出的感染力来吸引一般玩家。但另一方面气氛和主题依然让不少人敬而远之（以生存为目地，残酷的人类相食，不是每个人都受得了）。遇敌率和对于练级的要求在同期 RPG 里依然偏高，且 BOSS 战的设置也依然过于 FANS 向。问题总结起来和真 3 一样，因为背负了太多"要顺应大众口味，开拓新玩家市场"的期待，所以反而造成发挥失常。

至于好的方面，真 3 独创的行动力系统在这一作里得到了进化和完善，与 BOSS 和杂兵的战斗变得更加白热化，对于玩家的系统操控能力和育成要求进一步加强，但达成以后的满足感也更加充分。真 3 系统上的不平衡在 DDS 里也都得到了解决。为了替代一直以来的仲魔系统提出的曼斗罗系统（也就是自行选择的技能树），也拿出了自己的特色。玩家对于角色的育成几乎完全自由。此外，具备绘画美感，独特引擎的 3D 画面进一步加强，尤其是背景表现，PS2 的全部 RPG 里来看也足以名列前茅。真 3 以来的读盘快、战斗节奏流畅的优点依然继承，各种特效表现可用美轮美奂来形容。

2011/ 2/11





单纯作为一个游戏来看在出色之列，但是放到为大众普遍接受，带来高销量的目标来看则不尽人意，这是真3和DDS两作都面临的问题，也是我前面说的，本该定位于FANS向游戏的女神系列，强行向大众化靠拢过程中，又不肯放弃原来的矜持而造成的迷茫。

剧情：8
画面：10
系统：8
音乐：8.5

恶魔召唤师葛叶雷道VS超力兵团（未发售，PS2）

尚未发售的最新作，开发阵营出人意料的举动，揭示出女神系列着不安与希望并存的未来……

这一作本来应该归类于恶魔召唤师系列的新作，但无论从内容还是系统，还有金子一马“希望将葛叶雷道单独系列化”的发言来看，都不应该划为续作，而应当是恶魔召唤师系列的外传（反正对于外传大大多于本家的女神转生来说，多一个外传并不希罕）。



这一作系统上令人惊讶地变成了动作RPG（不是圣剑传说那样的ARPG，而是传说系列、星海系列那样，随机遇敌，手动操控战斗），但相比真3和DDS，这一次给人的感觉少了许多迷茫，踏实地认准了一个目标。ATLUS似乎终于意识到了，脚踩两只船，既想抓住老玩家又想抓住新玩家只能是两头不讨好，于是这一作从标题开始全面向适应新人靠拢。

“XX VS XX”的标题形式，来自于八十年代日本流行的科幻、怪兽影片（如《哥斯拉vs机械哥斯拉》等），“XX兵团”一名更是怀古风味尽显（《铁臂阿童木》和《机器猫》里都有叫XX兵团的）。对这个另辟蹊跷出人意表的命名，玩家反响不一，但见过的人都留下很深的印象。而且，光靠一个标题就已经摆脱了不少女神系列阴暗、晦涩的印象，让人感觉到怀旧风格的热血剧风味。



手动操控的战斗是时下的流行趋势，不管现在来搭这趟车到底有没有晚点，答案还是要由市场回答。



恶魔的个性得到了大幅度强化。玩家除了可以扮演主人公葛叶与恶魔并肩作战外，还可以扮演恶魔来进行潜入调查和单独战斗。女神系列的最大特色即源自神话典故，由金子一马重新诠释的形形色色的恶魔在这一作里将得到空前的强调。

结束语



女神系列走过了18年的历程，的确积累了深厚的底蕴，但如何让这18年的积累变成创作的土壤和源泉，而不是包袱和负担，ATLUS还未给出一个满意的答案。变革从真3以来一直就在进行，但前景也还不明朗。

葛叶雷道这一新作所展现的全面大众化的姿态，也许可以看作开发阵营对于真3以来一直追寻的，自身定位问题的回答，也是对于未来走向的选择。但现在就断言对于传统的彻底抛弃还言之过早。以本家也就是真系列来延续FANS向的一面，以各种丰富的外传来打开新玩家市场，这是我个人一直梦寐以求的模式，而葛叶雷道VS超力兵团多少暗示了这种可能性。

女神系列真1以来的STAFF班子基本上只剩下了金子一马，某种意义上来说也没什么可以再丢弃的了。反过来，这种一无所有的状态也许是重新开始的契机。真3的主题“破坏与创造”，未能在游戏剧本里得到充分的表现，反而是女神系列用自身来演绎了这一主题。葛叶雷道的彻底改革也许是革新的路标，也许是徒劳的挣扎。对于女神系列的未来，现在说什么都言之过早，通过本文将系列18年的历史回顾整理过后，现在就只管静待新作给出的回答吧。

让《时之笛》看上去更美



前言

作为第一款全三维画面的主机，N64的画面曾经让所有玩家惊艳，《塞尔达传说 时之笛》作为N64上的代表作品，无论画面还是游戏性都是第一流的。随着主机的更新换代，《塞尔达》的传说在延续，NGC上采用CEL-SHADING模式的《风之杖》让我们耳目一新，新画面所呈现的童话世界是我们模拟玩家所向往的，虽然借助模拟器的各种优化，《塞尔达传说 时之笛》的画面超越了真实N64主机，但在NGC模拟未完成的今天，CEL-SHADING模式的《风之杖》仍然是一个梦。不过，模拟器是无所不能的，在国外玩家Djipi的努力下，借助N64著名显示插件Rice Video强大的载入纹理功能，这个补丁将给我们展现拥有CEL-SHADING效果的《塞尔达传说 时之笛》，相信看过游戏截图后，你一定会拿出尘封已久的模拟器和ROM，再次体验这个既有旧感觉又有新画面的《时之笛》。







对电脑配置的要求

作为一个MOD包，对电脑配置的要求比单纯模拟N64游戏要高很多，由于需要载入大量纹理文件，所以对显卡也有很高的要求，下面列一个大致的配置要求，如果大家的电脑配置没有达到要求，可能会导致运行速度慢，图像变色，死机甚至无法操作的情况发生。

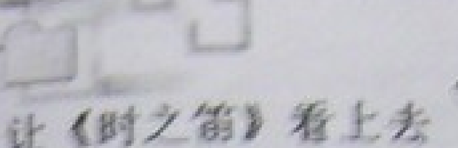
CPU：1G以上Intel兼容CPU
内存：512M以上
显卡：64M显存级别
硬盘：需要150M硬盘空间



补丁使用

由于这个补丁需要模拟器、插件、游戏ROM和补丁这四方面的支持，光盘已附带这四样东西的压缩包，所以这里按光盘中的内容和路径来说明。

首先放入这期杂志的光盘，打开光盘中的Art目录，进入文章对应的目录“让《时之笛》看上去更美”，目录中有四个压缩包和一个说明文件。











Djipi's Final Cell Zelda MOD.ace（由Djipi制作的画面补丁压缩包，本文的主角，需要用新版的Winrar解压，Winrar可以在光盘的Tools目录寻找）

Project64 1.6.zip（目前最优秀的N64模拟器最新版）

CH-RiceVideo6.1.1b10.zip（具备载入纹理功能的N64显示插件最新汉化版）

Legend of Zelda, The - Ocarina of Time (U) (v1.0).zip（塞尔达传说 时之笛，美版）

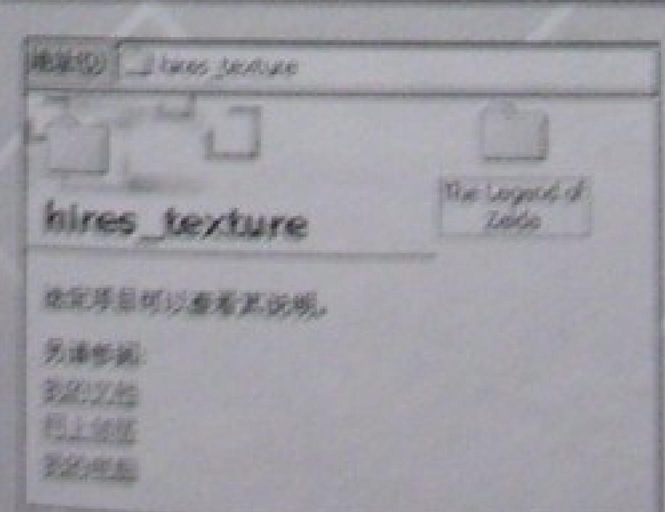


安装

1. 首先把模拟器（Project64 1.6.zip）解压到硬盘对应的目录，例如E:\Project64，如果你已经有PJ64模拟器，这步可免。

2. 把Ricevideo插件（CH-RiceVideo6.1.1b10.zip）解压到模拟器下的插件目录（Plugin），例如E:\Project64\plugin，当然，如果你模拟器里已有这个插件，这步也可以免掉。

3. 把CH-RiceVideo6.1.1b10.zip里的BMGlib.dll文件解压到模拟器的根目录，例如E:\Project64下，这步非常重要，如果模拟器根目录无BMGlib.dll文件，插件Ricevideo将无法运行，出现如图错误。



4. 在Plugin文件夹中建hires_texture文件夹，然后把画面补丁（Djipi's Final Cell Zelda MOD.ace）解压到hires_texture目录下，解压后应该是：E:\Project64\plugin\hires_texture\The Legend of Zelda，确保解压正确，否则补丁不能正常应用。

5. 再把《时之笛》的美版ROM（Legend of Zelda, The - Ocarina of Time (U) (v1.0).zip）拷贝到硬盘上，为了方便载入可以拷到E:\Project64\roms下。

安装完毕，我们运行模拟器 Project64，在载入游戏前，我们先要完成一些必要的设置。



1. 首先对 Project64 的一些运行游戏参数进行设置，这里不详细叙述，想了解 Project64 设置的请参阅杂志过去的模拟器教程。

2. 然后我们要让 Project64 把 RiceVideo 作为主显示插件，点选设置菜单下的设定。

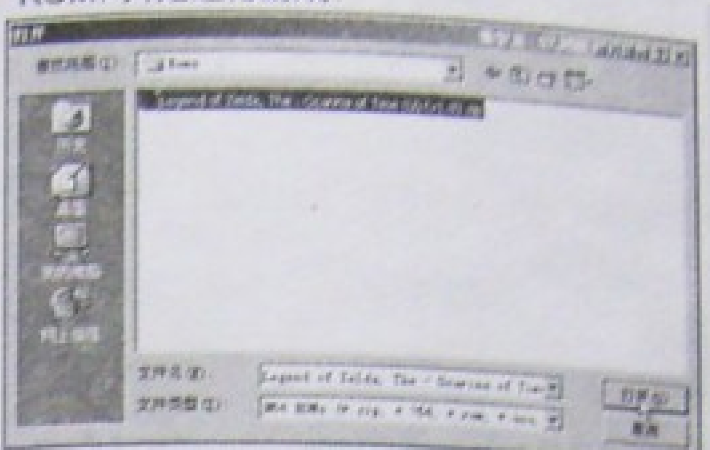
3. 进入设定菜单后，在外挂程式下的影像外挂程式里，选择“Rice 的视频插件 6.1.1 beta 10”，然后点确定。

4. 选择完插件后，再选择设定菜单的影像设定栏。

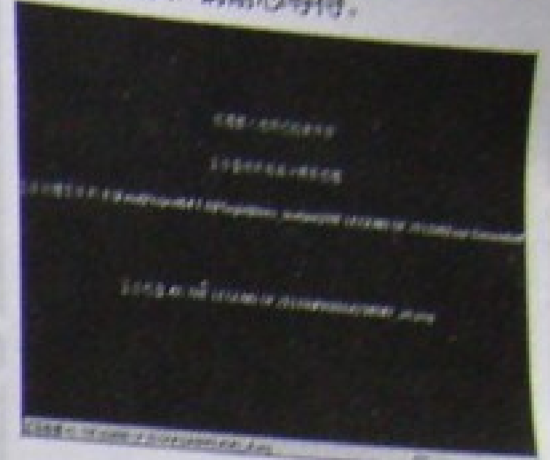
5. 进入显示插件设置里，选择“纹理过滤器”，把左下角的“如果可用载入高分辨率纹理”勾上，然后点确定离开。

至此，我们的设置也已经完成了，可以载入游戏看看效果。

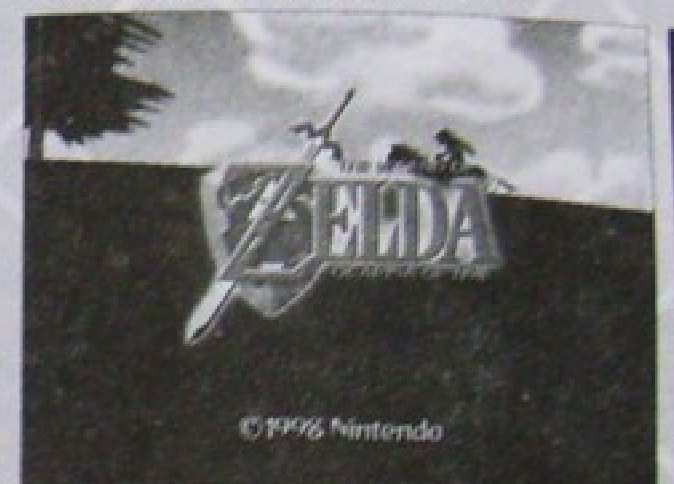
选择文件菜单的打开，找到我们从光盘拷贝的游戏 ROM：Legend of Zelda, The - Ocarina of Time (U) (v1.0).zip，载入这个 ROM，开始运行游戏。

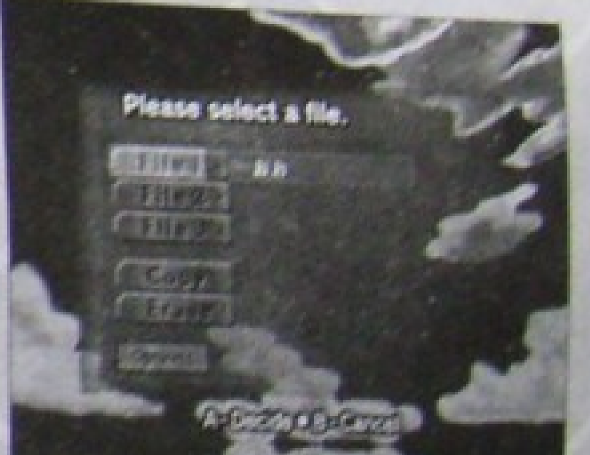


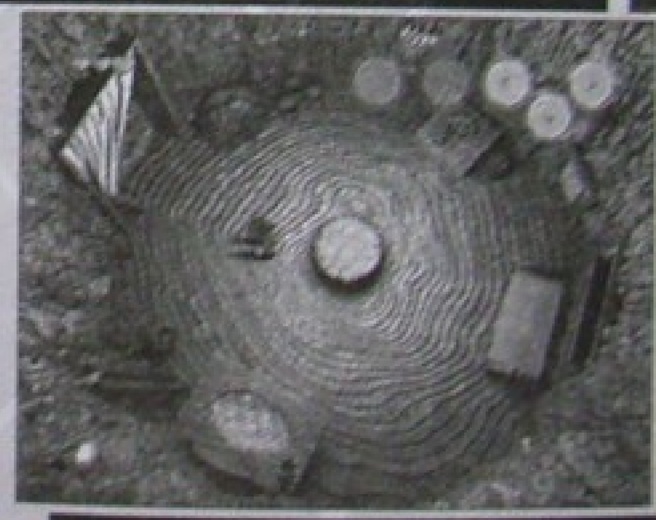
在载入游戏 ROM 后，模拟器还会读取补丁中的纹理文件，这个过程会相对漫长，请耐心等待。



读取完毕后，我们终于见到了全新画面的《塞尔达传说 时之笛》，大家还犹豫什么，赶紧投入到这个传说的世界中去吧！













文/Windsadly
责编/Cotolo

让我们拥有自己游戏命名的MAME
MAMELIST TOOL 使用指南

前言



MAME，作为模拟界里最伟大的模拟器，不但拥有最庞大的开发人员，同时也支持了最多的街机游戏，以至于许多玩家并不把MAME当成一款单纯的模拟器，而把它为一个完整的街机模拟资料库，无论从游戏支持量、各种周边的完善数量以及MAME本身的功能来看，资料库的名号当之无愧。

MAME32Plus，这个由国人楚江参与制作的MAME非官方编译版本，不但拥有更多的功能和人性化界面，其中全中文的界面和大量的中文名化游戏也是我们推崇它的原因之一。只可惜个人的力量总是有限，在MAME32Plus的列表中，我们只能看到一部分已中文化的游戏名，虽然这些名字都是在国内权威人士的严格筛选和翻译下确认的，但在某些时候仍然会因为列表中大部分的英文名游戏而导致我们无法找到自己想要玩的游戏，随着MAME对游戏的支持量越来越大，全中文汉化游戏列表也成了迫切的需求之一。

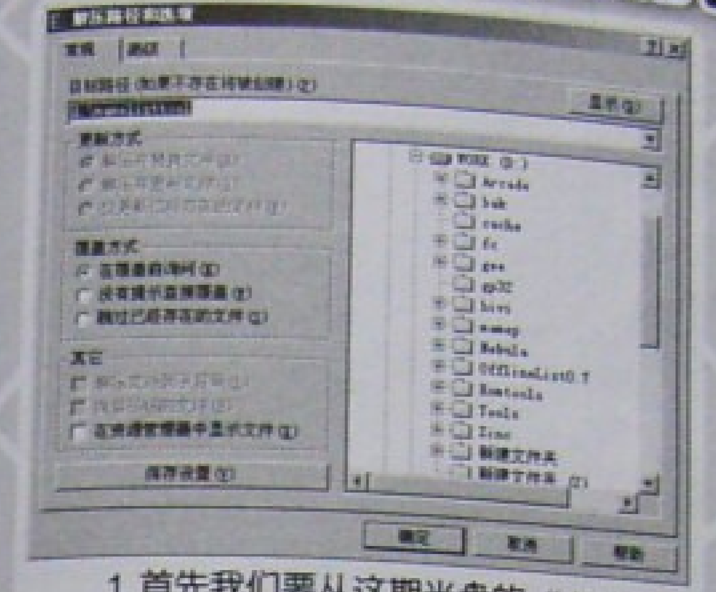
可惜的是，在九十年代后，虽然街机逐渐风靡全国，但各地的语言、习惯等方面原因导致不同的街机游戏有不同的译名，而这些命名是没有任何办法去统一的，这也是导致MAME游戏列表无法完全中文化的主要原因。在目前这种情况下，或许自己DIY是唯一的出路，把儿时熟悉的游戏安上自己的命名，不但在找游戏时候更简单方便，甚至在怀旧方面也有很大的意义，花心思的命名甚至可以共享出来形成各地的一套标准，以至于形成大家公认的MAME中文名列表。虽然这是一条非常长远的路，但同时也是一条非常有趣的路。

一说到MAME的改动，许多人都会立即把编译联系起来，这也令大多数不懂编译的人知难而退。其实不然，MAME本身就有导出游戏列表的命令，再通过我们下面介绍的工具，可以让我们轻松地修改出一份符合自己性格的MAME中文游戏列表。下面就来介绍本文的主角——Mamelist tool。

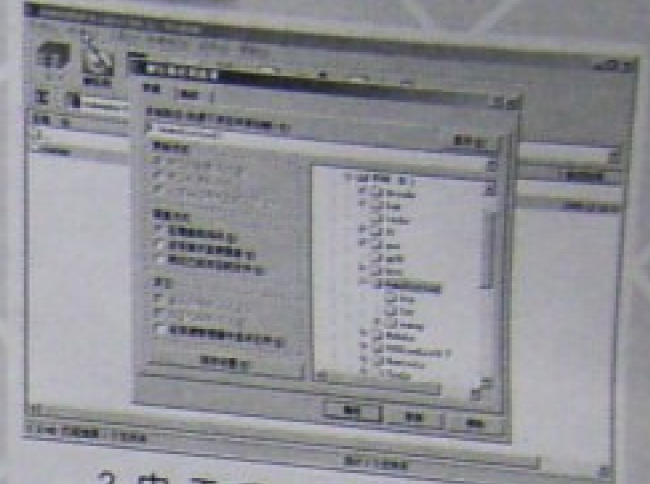
安装前的准备

Mamelist tool的全名是：MAME Game List Editor（MAME游戏列表编辑器），简称MGLE（以下都用这名字来代表这款软件）。由于其使用Html作为执行文件，所以必须要IE6.0以上版本才可以支持，如果你的电脑上的IE仍然是5.0版，建议到所以下地址把Window Script（Windows脚本语言支持）更新到5.6版（http://www.microsoft.com/downloads/details.aspx?FamilyID=c717d943-7e4b-4622-86eb-95a22b832caa&DisplayLang=en）。

MGLE的安装

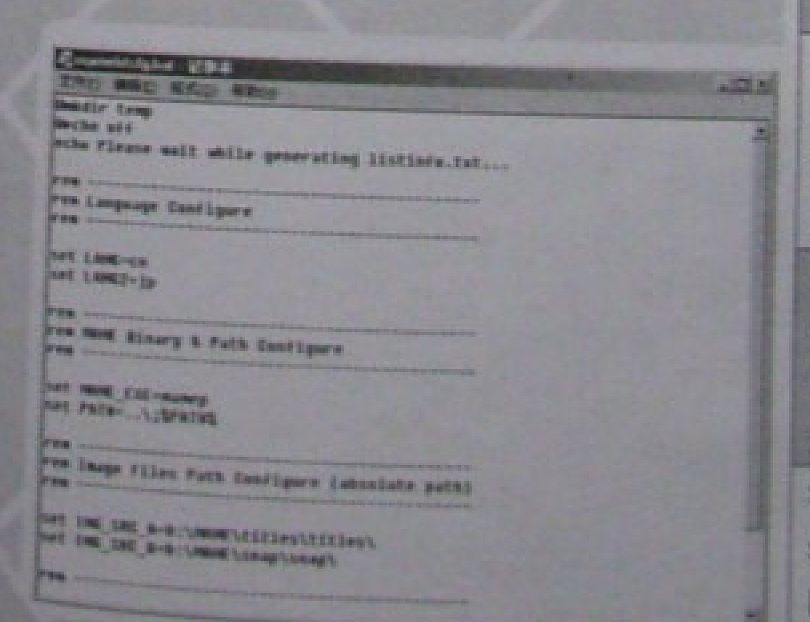


1. 首先我们要从这期光盘的“Art”目录里找到本文相关的软件目录存放处，打开光盘，进入“Art\让我们拥有自己命名的MAME\”目录，在里面找到文件mamelist-tool.7z（7z是压缩格式，可以用新版的Winrar解压），解压到硬盘目录下，例如：D:\mamelisttool。



2. 由于我们的目标是修改MAME32Plus的游戏列表，所以需要导出MAME32Plus的列表部分源代码，有这个软件导出源代码很简单，但因为要用到MAME32Plus，所以我们得把光盘中的MAME32Plus 0.102u4版解压拷贝到软件的目录下，MAME32Plus 0.102u4版位于光盘的“Emu\MAME”目录，最好把MAME32Plus的各辅助部分也解压好（包括语言文件Lang和字体文件Font，光盘中都已附带），解压位置可以自己选择，例如D:\mamelisttool\mamep。

3. MAME Game List Editor支持编辑时候查看游戏的截图和标题文件，以方便了解游戏，所以我们也可以把MAME的周边文件snap.zip和title.zip放到软件里去，但因为这款软件不支持压缩，我们必须把snap.zip和title.zip解压，位置仍然自选，这里放到D:\mamelisttool\mamep\snap和D:\mamelisttool\mamep\title目录下，作为例子。



4. 打开D:\mamelisttool\mamelstcfg.bat文件，这个批处理文件是配置一些基本路径并导出游戏列表代码的执行文件，需要根据自己安装后的路径进行基本的设置才能正常运行，下面列出一些项的作用。

set LANG=cn（设置软件的语言版本，cn是中文，tw是台湾，jp是日本）
set MAME_EXE=mamep（设置MAME32Plus的执行文件，按我们上面的路径，应该改成：set MAME_EXE=mamep\mame32p.exe）
set IMG_SRC_A=D:\MAME\titles\titles\（设置标题文件的路径，改成对应的位置，例如D:\mamelisttool\mamep\title\，最好写绝对路径）
set IMG_SRC_B=D:\MAME\snap\snap\（设置截图文件的路径，例如D:\mamelisttool\mamep\snap\）

```
C:\WINNT\system32\cmd.exe
Please wait while generating listinfo.txt...
```

其他部分不用修改，修改完成后保存，并运行这个批处理文件，这里需要一小段时间导出源代码，导出后源代码存放在根目录下的 Temp 目录，是个名为 listinfo.txt 的文本文件，大小为 19M 左右。

至此，软件的安装已经完成，过程稍微复杂，特别是路径的设置，千万不能错误，如果以后的路径改变了，还需重新运行一下 mamelstcfg.bat 设置软件的参数才能生效。

MGLE 的使用

安装完毕后，我们双击 MAMElst.hta 运行软件，出现如图的界面，界面比较简单，但由于没有对应的操作按键，操作都依靠快捷键的方式，下面我先列出一些操作中要用到的快捷键。

JScript 5.6.8515 MSIE 6.0

单行移动：使用键盘上下箭头（Up/Down）或鼠标的滚轮可以进行单行移动。
翻页：使用键盘的 PageUp/Down 键可以进行翻页。
大幅翻页：按住 Ctrl 后，再按 PageUp/Down 可以大幅度翻页。
跳至头或尾：按住 Ctrl 键，再按 Home/End 键可以直接跳到头和尾。
截图 / 标题图片切换显示：点击图片可以切换截图（snapshot）和标题图（title）显示。
排序：直接点击软件上方的标题可进行对应的排序，Name 是按名称；CloneOf 是按主 ROM 和 Clone 的顺序；English 是按字母；Transtation 是按中文（点排序后需要花一些时间处理，稍微等待一下，这个功能对检查未翻译的 Clone 游戏很有用）。

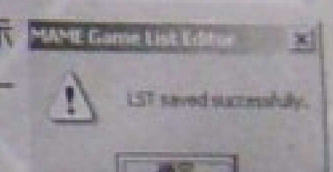
切换语言：F2 键为切换英语和参照语言，而 Ctrl+F2 键则可以按简、繁、日顺序改变参照语言。
复制翻译名：F3 键可以复制建议的翻译名，在频繁的翻译中能提供不少方便。
保存列表：随时按 F7 键可以保存更改的列表，文件名为 mame32??_lst（中文的就是 mame32cn.lst，要养成多保存的习惯）。
搜索游戏：左下角为搜索栏，是使用非常多的地方，搜索栏里输入游戏缩写就可以找到对应的游戏，例如输入"sf2ce"，再按回车就可以搜索到《街霸 II》。
基本的操作在上面都已经列出来了，至于具体更新游戏中文名的方法，下面我以例子的方式向大家讲解。

1. 首先我们的目标是要改变一款游戏的中文名，并存放到列表文件 mame32cn.lst 上。

2. 以我们熟悉的《电精 II》为例子，因为我们只知道游戏名包含了"dian"四个字母，那么在搜索栏里输入"dian"，然后回车，就可以直接看到这款游戏。

3. 找到游戏后，我们可以看到这款游戏的中文翻译为"电神魔傀 II / 守护将军"，我们要把它的名字改为"电精二代"，双击中文名"电神魔傀 II / 守护将军"，把它修改成"电精二代"然后回车，至此游戏名就修改完毕。

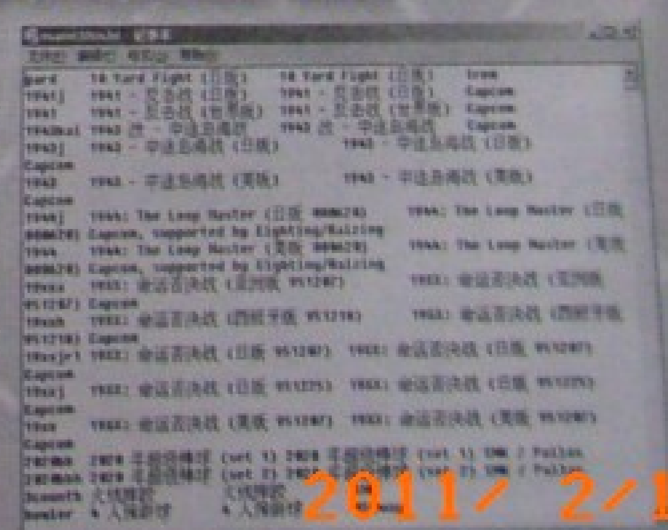
4. 现在我们要保存修改结果，按下 F7 键，直到弹出窗口，表示修改后的保存已完毕，在 MGLE 的根目录下，我们可以发现有了一个 mame32cn.lst 文件，这就是我们修改后的 lst 文件。

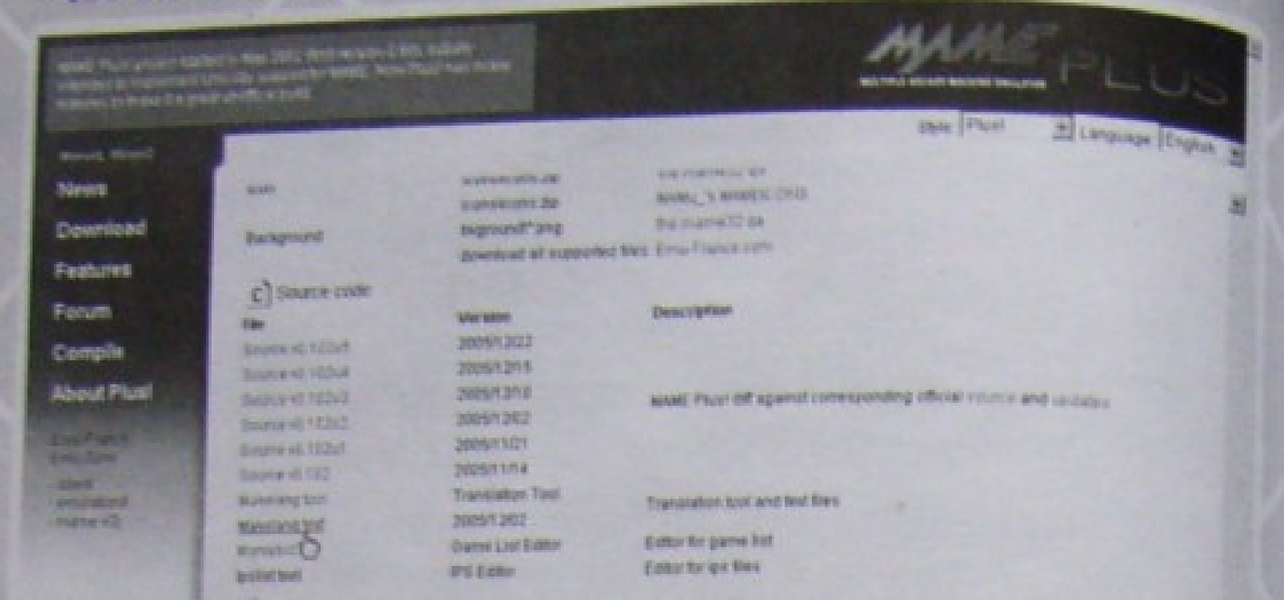


当然，这是最简单的一个修改游戏名例子，对于希望把整个列表都中文化的读者而言，工作量就非常大了。另外，软件中有色条框是有特别意义的，红色条框行代表根据可自行编辑的字典 lst\dict_??.txt 检查出来的需要更新的翻译或者与英文不符的翻译（根目录下的 lst\dict_??.txt 里存放了一些通用的翻译词），而绿色条框则代表建议的翻译，了解它们的意义在翻译名字的过程中会有很大作用。

应用到 MAME32Plus

获得自己修改好的 mame32cn.lst 后，我们可以用记事本打开观察，发现里面的文字列表非常整齐，但我们拿到这份列表的目的是把它应用到 MAME32Plus 里，但具体怎么用呢？我们还需要经历一个稍微繁琐的过程，那就得用到 MAME32Plus 官方主页的 Makelang 工具（制作语言工具）。下面一步步详细地告诉大家。





1. 首先需要到 MAME32Plus 的官方主页（http://www3.emu-zone.org/host/mameplus/）下载语言制作工具 Makelang（makelang-tool.7z）。

把下载回来的工具解压到 Mame32plus 的根目录下，例如：d:\mame32plus\makelang，同样把新版的语言文本文件（makelang-text-20051202.7z）下载回来解压到 makelang 文件夹下。

2. 到 D:\mamelisttool 目录下找到我们刚修改好的 mame32cn.lst 文件，把它拷贝到"makelang"目录的"text"目录下覆盖原来的文件。

3. 运行 makelang 目录下的 rebuild-cn.bat 文件（如果你修改的是其他语言的 lst 文件，可以对应不同的批处理），经过一会儿的语言文件重建，我们终于把自己修改好的 mame32cn.lst 结合到 MAME32plus 里面。

最后来看看我们的成果，运行 Mame32p.exe，找到"电精二"的位置，可以看到，原来为"电神魔傀 II / 守护将军"的名字，现在被我们改成"电精二代"了。当然，我们也可以给仍未命名或不符合心意命名的游戏进行重新修改添加，这才是我们的主要目的。

在一翻辛苦努力下，看着自己整齐排列好的 MAME 游戏中文名列表，那种成就感是无法表达的，把这份列表共享出来，和大家一起讨论某个游戏儿时的叫法，这种另类的 DIY 乐趣更是难以言表的。最后希望大家在看过这篇文章后，都贡献出自己制作的游戏列表，为国内街机游戏名汉化事业出一份力。

RAINE作者——Antiriad访谈





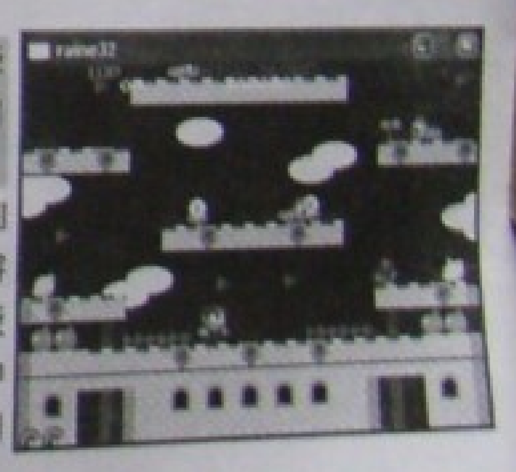
编者按：

RAINE 是 MAME 之外最为出色的街机模拟器之一，我们习惯称之为"彩虹模拟器"。当年，RAINE 曾与 MAME 保持着齐头并进的势头，不过后来由于 RAINE 核心领导层分裂，于是 MAME 凭借自身良好的管理占据了街机模拟器的头把交椅。不过 RAINE 至今仍然保持着更新，并且屡屡给我们带来惊喜。Antiriad 是早期 RAINE 小组的核心成员，也是这个模拟器的领导者之一。这篇访谈是 99 年留下来的，让我们来看看 RAINE 在早期的开发理念和管理方式是怎样的，以及 Antiriad 作为组织的领导人，又是怎么看待这个 RAINE 模拟器的现状和未来的。

1. 为什么以 RAINE 来作为模拟器的名字，这其中有什么原因吗？

A：RAINE 的全称应该叫做 Rain（bow Islands）E（mulator），这是整个计划开始初期，我们共同定下的名字，也就是"彩虹岛模拟器"的意思。

2.RAINE 目前只有 DOS 版本，但是据称已经有一个要移植到 WINDOWS 版本的计划，能给我们透露一下具体的细节吗？

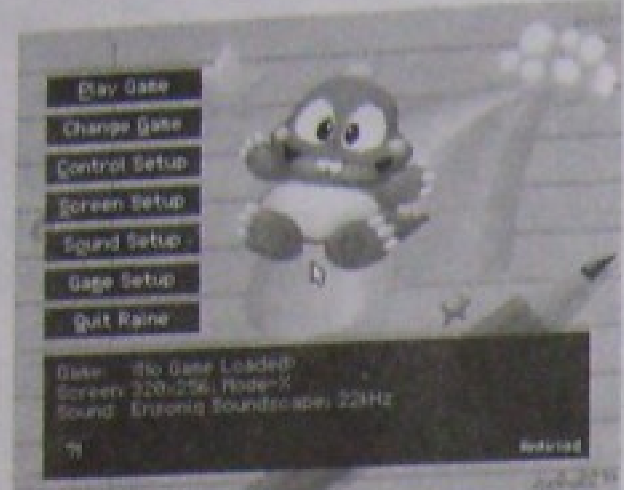


A：嗯，我已经决定将模拟器通过 MSVC 移植到 WINDOWS 平台上，ALLEGRO 39xx 的游戏比较容易移植，没错，它们已经成功被移植到 WINDOWS 版本上面了，其它很多游戏比如 68020 系列，则存在中途非法退出的问题，所以一切并非十全十美，还没到完全对外发布的时机。

3. 为什么 RAINE 会出现一些游戏在之前的版本完美支持，但是之后的版本却不支持的情况呢？

A：实际上 RAINE 主攻的游戏大部分都是一些 TAITO 的驱动，对于其它公司游戏的支持并不能算完美，我偶尔会看看 DATA EAST 的游戏，但我远远没有充足的时间来研究它们

并且支持度能够超越 RAINE 的模拟状况，我就会的驱动。一旦它们被别的同类模拟器支持，考虑暂时将它们放在预备驱动内，以待今后逐步完善。

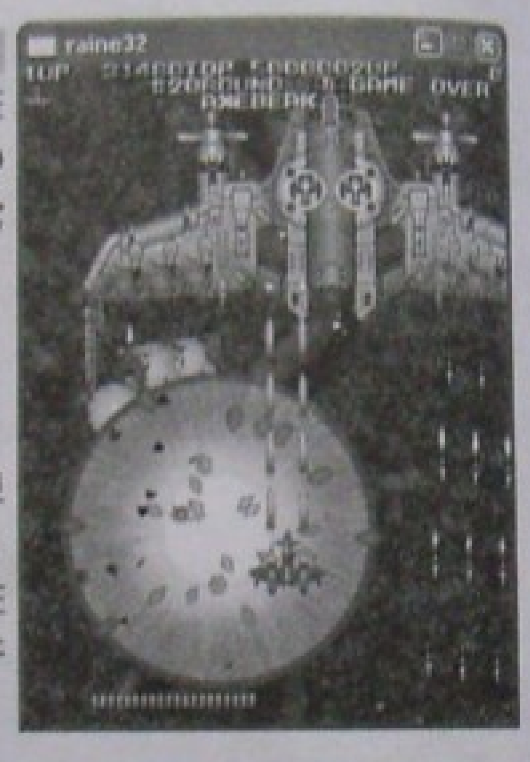


4. 所有的由 J-ROM 小组 DUMP 的游戏都得到了 RAINE 的模拟支持，为什么唯独 CISCO HEAT 这个游戏没有存在于模拟器列表中呢？

A：J-ROM 的游戏都不错，但我必须一个一个将游戏驱动慢慢测试并加载到模拟器中，CISCO HEAT 这个游戏我前段时间还在看，也许过不了多久它就会存在于模拟器的游戏支持列表中。

5. 能谈谈最近的 TAITO F3 游戏的模拟进展吗？

A：对于这一系列游戏，我只能说还没有完成。现在又有了一些 ESP CPU 处理器的信息，以及一些 OTTO 芯片的文档，这些硬件都与 TAITO F3 的 OTIS 系统非常相似，所以进展应该会变快才对。



6. 请就 MAME 和 RAINE 这两个模拟器做一下简单的比较好吗？

A：啊？我不认为我有资格做这样的比较。两者在很多方面存在太多的不同，RAINE 运行得更快，更为实际，而 MAME 移植性更好，有着更多的文档支持。MAME 在硬件资料的汇总上有着伟大的功绩，RAINE 则在致力于怎样让游戏更好玩。



7.RAINE 将会支持更多别的街机基板类型吗，或者说支持 TAITO 之外更多的系统？

A：RAINE 一直在支持新的系统，但是通常我们会尽可能的从硬件上存在某些相似之处的系统开始着手（比如 TAITO 的 F2 系列系统之后我们将研究 F3 系统，而不是 NEOGEO 的 MVS 系统）。如果你指的是去支持某个游戏公司的游戏，RAINE 不会这么做，因为 RAINE 不能走得太极端。

8. 一些 ROM 的名称开始统一为 MAME 的格式，你对这种现象有什么评论吗？

A：与 MAME 的命名方式相统一，这已经是由来已久并且被提及多次的请求了，为此我花了不少时间来将其改变。但我认为这样很不错，有一个统一的 ROM 规范，

Change Game

1941 - Counter Attack (Japan)
1941 - Counter Attack (World)
64th Street
64th Street Japanese
Akkanvader
Aqua Jack
Arabian Magic
Area 88 (Japan)
Ark Area
Arkanoid 2 American
Arkanoid 2 Japanese
Arkanoid 2 Revenge of Doh

Game List:
Full
Available
Missing

Company: Capcom
Type: Misc
Sound: Yes
Year: 1990

355/355 Games Listed

RAINE

Selection
Dirs
Load
Cancel

对于那些 ROM 收集者来说将会省去不少多余的劳动。

9. 现在还有你准备添加到模拟器中的游戏吗，具体是哪个？

A：现在对于我来说有大量的游戏需要添加，但是目前要我想象那些游戏在模拟器中的样子，我是一点都想象不出来，而且目前的模拟器现状并不能令我感到激动或者说动力十足。

10. 你希望今后对 RAINE 的那方面针对性改进？

A 我希望 RAINE 能够将 TAITO F3 的游戏模拟得更好，模拟器还将有一个“SARDU”的 GUI，那将是一个非常不错的东西。

11. 你对那些还没有 DUMP 或者还没有被模拟器支持的游戏是怎么看的？

A：目前我基本不会考虑那些游戏：）



13. 人们经常在讨论，你会不会开展除了 RAINE 之外的另外一个模拟器计划？

A：我不会再开展另一个模拟器的计划了，因为我已经在这个圈子里感到满足，而且也没有更多的时间允许我来开发另一个街机模拟器。NGPC 看起来是台不错的机器，虽然现在来说这个机种在英国争议性比较强，毕竟它还没有在英国或者欧洲别的国家正式发售。

责编/MAXMAN
编译/Linkin Zoo

REALITYBOY作者 David Tucker访谈

编者按：



Virtual Boy是任天堂比较罕见的一台不算成功的主机，然而很多人曾经着迷于主机天马行空的构思以及3D化的游戏效果却也是事实，这篇文章的主角便是来自这些人群其中之一。Reality Boy应该算是目前最为出色的Virtual Boy模拟器了，其作者David Tucker在模拟界也名气非常之大。这不仅取决于模拟器的影响力，大卫的火爆脾气以及怪异的性格一直都是被人们所熟知，不过他的模拟器开发天赋却不得不令我们感到佩服。这篇采访发布于1999年，而直到现在，Reality Boy这个模拟器还在更新，这足以说明作者在这方面的专注及用心。想了解初涉模拟器的David Tucker吗，那么就请往下看吧。

1. 一年前，你还在开发你的飞利浦CD-I模拟器，而一年后，事情竟然产生了如此大的变化，这期间究竟发生了什么？

A： 确切的说，这一年来我的变化其实并不大，Virtual Boy模拟器的开发大约在一年前就开始了，当时我也没有时间再去顾及CD-I模拟器的相关事宜。

2. 这么说你实际上还在开发你的CD-I模拟器？

A： 也许有空的时候我会顺便去看看，但是我已经无法保证在那上面花费足够的时间。我希望将这个模拟器计划公开，给那些有时间并且有兴趣的开发者，但是通过网络，我至今还没有了解到谁会对这个模拟器的后继开发感兴趣。

3. 那么你还在开发别的什么惊人的模拟器吗？



A： 没错，在Reality Boy的开发上，我能够找到很多乐趣，至今我还记得最开始那段令人欣喜的时光。实际上在开发Reality Boy之前，我也尝试过其他不少模拟器的开发工作，最早我看了一下Game.com（一种罕见的掌上游戏机），事后我发觉我根本没有能力DUMP它的ROM，所以并没有太大进展就放弃了。

我还研究过NEC的PC-FX模拟器，但我发现我甚至没有自己的PC-FX主机，也没有任何的游戏光盘，最后甚至连启动ROM都找不到，也只好作罢。也许以后我会买来玩玩看：）。实际上PC-FX并不是很复杂、很难模拟的硬件系统，它和任天堂的Virtual Boy所采用的V810微型处理器是基本相同的，而且硬件比较朴实，并没有3D的效果（当然后期的PC-FXGA就另当别论了）。

4. 为什么决定开发一个Virtual Boy模拟器呢？



A： 我一直都对3D化信息入迷，因此我收集过很多3D化的东西，比如全息图、红蓝漫画书等等。当Virtual Boy开始发售之后，我欣喜若狂的跑去准备购买，但我很快发现这台主机的价格不是我当时能够承受的，因此我一直等到主机的售价降到30美元的时候才得以如愿以尝将其买下。

当我买下第一台Virtual Boy的时候，我意识到这个主机的系统太强了，我打算研究其软件的编写，同时我又接触了一些模拟器相关的知识，因此很快我便把两者结合起来，开始弄我的Virtual Boy模拟器。

5. 记得你也曾经DUMP过Virtual Boy的ROM，能说说DUMP ROM是怎样的一个过程吗？

A： 从技术上来说，我只DUMP我自己拥有的游戏ROM，而一些人还DUMP一些网上已经放出来过的ROM（或者说是REDUMP），这一切都得考虑法律上的限制。



想要自己DUMP ROM，首先你必须要自己编写一个设备，通过它，你能够驱动卡带的所有地址线，同时还必须能够读取卡带内部的数据。我尝试过两种方法：第一种是用我自己的一个EPROM编程器通过一些连线，连接到一个特殊的接口上，这个特殊接口在插上Virtual Boy的时候，可以让它像普通EPROM那样将数据读取出来。第二种方法是，我购买了一块IO-50数字IO卡，用于我的电脑上。就像它的名字一样，这是一个有着56针接口的数字输入输出卡，允许你将数字逻辑设备（比如EPROM）连接到你的PC上。

除此之外，我还推测过，使用SEGA MD的游戏博士多卡刷写器，也能够顺利地将Virtual Boy的ROM DUMP下来，因为两者的卡带采用的是几乎完全相同的EPROM，你需要做的只是将接口部分改造成特殊的形式罢了。

2011/ 2/11

6. 你对模拟器公开源代码的做法怎么看？

A： 我认为那是一个非常不错的主意。至于我还没有决定公开我的模拟器源代码，那是有原因的：首先，我这个模拟器还没有达到 75% 的完成度，我对 Virtual Boy 的硬件系统还有很多并不清楚的地方，所以为什么要将一个半成品公诸于世呢？另外，我还考虑到尽可能的避免在公布源代码之后被人用于他途，这将令我非常烦恼。比如一些有着一点编程基础的人，将模拟器的源代码略加修改，然后冠上自己的名字去发布……

不过，我仍很乐意将我的模拟器源代码公布出来给别人分享，尤其是那些对模拟器的开发有兴趣的人们。这其中包括 Marat 以及 Virtual-E 小组。实际上 Virtual-E 一直和我走得很近，共同提高各自的模拟器。只要人们是在意模拟器本身而不是在意那些由模拟器给他们带来的名利，我就很高兴能够与他们分享源代码。

7. 你知道吗，Marat 尝试着自己开发了一个 Virtual Boy 模拟器，但是到现在为止模拟器运行的状态一直没有达到他所期待的程度，你听说过这个模拟器吗，对它又有什么看法呢？



A： Marat 早在一年前就和我有信件往来，当时我的模拟器还完全不能够运行商业游戏，我几乎每天都在看那些 Virtual Boy 的相关信息和技术文档，我也把我所知道的一切信息和我开发模拟器的源代码传给了 Marat 看，但之后我似乎并没有收到更多的回信。

他是一个非常杰出的程序员，我甚至可以预言如果他想做，他会将 Virtual Boy 模拟器做得更加完美。当时我也感到了来自于 Marat 的压力，我甚至担心他的模拟器逐渐完美，会抹杀我开发 Reality Boy 的决心和勇气。

8. 你是否曾经想过去垄断 Virtual Boy 模拟器领域，或者你曾经期待更多的挑战，比如同时存在 5 个或者更多的 Virtual Boy 模拟器？

A： 呵呵，我并不是一个独裁者，然而实际上现在 Virtual-E 表现得更加出色，大约有两个团体在与我展开竞赛，他们会随时赶上并超越我；）。

我曾经担心有大量的人会参与（或者说涌入更贴切）Virtual Boy 模拟器的开发，就像以前 Game Boy 模拟器接近泛滥的情况一样，但是很明显，这种现象并没有发生。不过现在，我非常欢迎即将参与到 Virtual Boy 模拟器开发中来的朋友们，我将尽可能的提供帮助，要知道研究 Virtual Boy 模拟器的逆向工程可是一个不小的挑战。

9. Reality Boy 当前的开发状况是怎样的呢？

A： 就当前来说，现有的游戏中有半数以上的都能够用 Reality Boy 运行了，而不能运行的那部分游戏，也离可以显示开头的状态很接近。模拟器的显示部分完成度接近 90%，CPU 的仿真度达到 99%，目前最大的瓶颈要算 VIP 寄存器和显示中断部分的突破了。

我很清楚显示中断的问题已经搁置了许久，还有 VIP 寄存器的问题也困扰我多时……

10. 能说说最新版本的发布时间吗？



A： 预计会在一个月内发布吧，我个人非常希望能够在夏天发布模拟器的新版，但是我不得不花一些时间来备份我的模拟器源代码。而且我还要用掉大量的时间，来修复模拟器的明显问题和反馈得来的 BUG。现在，我只需要再将一个游戏的运行问题解决，就应该离发布不远了。

而且，我希望在发布新版模拟器之前，能够有一些戏剧性的进展出现，好使得这个版本更具纪念价值。

11. 能说说你最喜欢的 Virtual Boy 游戏是什么吗，它是否已经被 DUMP？



A： 我并没有一一尝试所有的 Virtral Boy 游戏，但是我很清楚我最喜欢的 Virtual Boy 游戏，那就是《太空入侵者虚拟合集》，不过这是一个 4 合 1 类型的游戏，并且目前还没有被 DUMP。一旦这个游戏被 DUMP 之后，我会用尽一切办法和时间来让我的模拟器支持它。

我第二个喜欢的游戏是《瓦里奥大陆》，令人感到遗憾的是 Virtual Boy 的游戏阵容并不强大，与它的主机机能不成正比。如果任天堂方面在近一年内放宽游戏软件的开发力度，我相信软件的价格将会下降。届时我将有机会购入更多更好的 Virtual Boy 游戏。

12. 采访结束前，能请你对这一年内的模拟器现状做一个综合性的评述和展望吗？

A： 我期待两样东西：

第一，我希望 VGS 和 BLEEM 能够赢得与 SONY 之间关于 PS 模拟器的官司，这将有利于模拟器被更多的人士和行业所接受（就像 MP3 被人们所接受那样）。

第二，我希望像 MAME 那样的大型模拟器计划会因为法律纠纷而终止，或者将计划和源代码完全公开化。很难想象像 Midway 那样的大型电子游戏厂商会对模拟器视而不见，他们应该要么将其收编要么花人力物力尽量打压，不过一旦发生这类事件，模拟器的末日也就不远了。

文/[illegible]
责编/Cotolo

幻想的水晶之旅

FINAL FANTASY PRAY



突然间，很想写一篇关于《最终幻想》音乐的文章来回忆孩提时的梦想与喜忧。

从FFI到FFV，历代游戏都是以水晶为主题，风、水、火、土四大水晶给予战士们启示和祝福，我们的音乐之旅也从这里开始。

FF系列的音乐作曲者植松伸夫可以说是一个天才，据说FFX的"绝妙"是其在一夜之间一蹴而就的（m_ _m膜拜中）。他出生于高知县高知市一个音乐爱好者的家庭，毕业于神奈川大学物理系，毕业后专门从事谱曲工作，昭和61年（1986）应坂口博信邀请加盟SQUARE。其成就FF系列音乐的经历很富传奇性，不过介于篇幅所限，这里就不过多叙述了。大家只要铭记住这位音乐人，他为每一个FF迷带来了永远难忘的回忆（当然，也拿走了大家口袋里的银子）。

首先，我先来简单介绍一下这张专辑《FINAL FANTASY VOCAL COLLECTION 1 PRAY》。

整张专集由大木理沙一个主唱，分别采用了英语、葡萄牙语、日语、法语等多种语言，共收录从FFI到FFVI的11首插曲。总体上来说这十首歌曲都是在原曲的基础上重新作了编曲，使原有曲目得到升华。

第一首"PRELUDE"，是植松伸夫为游戏序幕创作的乐曲，以后几乎每代FF都有使用。第二首"AU PALAIX DE VERRE"（玻璃宫殿）是FFI中的插曲（个人没能查清楚具体位置，大概是在救出公主以后）。第三首"PRAY"（祈祷）则是作为FFI的结束曲出现。"PROMISED LAND"选自FFII，在该游戏中诞生了CID这个在以后历代作品都会以各种不同身份登场的角色，同时还有陆行鸟出场（吉祥物耶~）。"VOYAGE"（旅途）和"ONCE YOU MEET HER"（当你见到她）是FFIII的两首插曲，前一首是主角们离开浮游大陆，第一次来到被大海所覆盖的大陆上展开孤独旅行的BGM，而另一首则是见到水之巫女艾丽娅时的配乐，艾丽娅的主题曲，也就是在这一代中以星空背景和"THE END"的结束为以后历代所延续。"INTO THE LIGHT"是FFIV中仅选的一首，该作也是寺田宪史作脚本的最后一部作品，歌曲出自主人公在与自己内心的黑暗战斗后由黑暗骑士转变为圣骑士时的音乐，但是不知为什么，音乐却很悲伤。剩下四首中，FFV与FFVI各占了两首。最后一首"NAO CHORA MENINA"（少女不要哭泣）大家可能不太熟悉，其实它是在游戏开场一系列战斗后，进入第一个平静村庄时的BGM。

好了看完以上的简单介绍，拿起你的CD机和我一起走入PRAY的幻想之旅吧。

PRAY祈祷，幻想的旅途从这里开始……

世界被黑暗笼罩，风静止了，海啸，大地在腐败。

人们相信一个预言，而且在等待着……

"这个世界被染成黑暗时，将有四名光之战士出现"

而现在，正如预言所示，四名年轻人出现在这个世界，他们真的是光之战士吗？

操纵世界的四种力量——土、火、水、风的敌人真的能被打倒吗？

首先要让四种水晶恢复光辉，阻止世界崩溃！

那么即将起程了，四位光之战士……

漫漫的旅途，响起在耳边的PRELUDE，熟悉的旋律，让我们走进波澜壮阔的最终幻想吧。流畅而深远的前奏，依旧回响，走近了，走近了童话般的世界，为了梦想的奋斗，在PRELUDE中沉思着，追忆着，迷茫着。

"LA BELLE PRINCESS ET LE PRINCE VONT SE MARRIER"……

也许最简单的结局才是最好的结局，美丽的公主和王子幸福的过了一生。在AU PALAIS DE VERRE中冒险，在这有了短暂的停止，时间停住了背负着光荣和梦想年轻人，找到自己的公主，如此简单，又是如此美丽，在这直白而悠扬的歌声中，你的公主呢？是不是也在遥远的玻璃宫殿等着你呢？

所 以PRAY吧，"PRAY YOUR DREAM WITH YOUR HONEST LOVE"……

往事渐渐成为过去，战争和爱情，仇恨和快乐，这是世界曾带我们的一切，在这PRAY中，在时间的长河中，融入、四散，然后，留下的只有那一丝丝的感动，忘却中，我们回首蓦然发现，我们已经长大。

帕拉美奇亚皇帝招来了魔界的恶魔，肆意屠杀，菲因城失守了，年轻人从这里四散逃离。

复国的梦想充斥在这动乱的世界里，年轻人们梦想着那遥远的THE PROMISDE LAND，那是誓言，是义务，也是梦想，如史诗般的复国与战斗如海上帆船扬起了风帆。

"ONE DAY SOME DAY/YOU WILL SURELY FIND US/SAILING AWAY FOR THE WHITE BEACH/OF PROMISED LAND"，年轻人对梦想的追求总是如此，你呢？年轻的人，是否也准备好了扬帆出航呢？在初升的朝阳中，在落日的余辉中，在蔚蓝的大海上去追寻你心中的PARADISE呢？

FINAL FANTASY

诠释梦想最好的办法是追逐，表现勇气最好的方式是面对，当伟大的旅程从脚下延伸，当一切的未知都重叠在眼前，当那些往来的人们施与援助之手，当一切都是如此，年轻人的VOYAGE开始了。

在一望无际的草原上，在古[illegible]的城堡中，飞翔的巨龙，深海的巨兽，[illegible]广大，乘坐着鹦鹉螺号，在天空[illegible]翔，驰骋，带着振奋的心，朝向无[illegible]

年轻的剑士遇到了艾丽娅，[illegible]泛滥的世界，ONCE YO[illegible]那是忧郁，是同情，是[illegible]的船上，四周冰水围绕：ONCE YOU [illegible]T HER，飞空艇嗡嗡作响，那柔弱的身[illegible]邃的眼眸，如水一般纯洁。

水之巫女，背负着命运的她，带[illegible]

2011/ 2/11

Frioniel
フリオニール

走出洪水的包围，走进水之神殿……

多少年后，我们依然记得这如水的女子，那一点点的[illegible]，一如当年的纯真，是在心底，[illegible]。

梦幻的舞台终于得到了进化，世界变得如此广博，第一次，我们觉得自己如此渺小，在广阔的世界[illegible]兴奋，有些胆怯，有些羞涩。

新的世界就会有新的故事。生生死死，离离聚聚。这是众生的故事也是英雄的故事。

年轻的骑士，迷失在自己心灵中，新的世界让年轻人不知所措，在良心的指引下，年轻人探索着这世界，有莎这善良的白魔导士，也许年轻人终将会战胜自己的心魔。朋友，祈祷和鼓励那些美好的东西奔涌而来，邪恶纷纷溃散。INTO THE LIGHT。

爱人的声音在年轻人的耳边回响，在那一刻，世界变了样，那才是真正的世界。于是向着旅程的终点，一路下去，义无返顾。

即使是再艰苦的旅途也有快乐与休闲的时刻，清风吹拂大地，遍野花开，那如丝般的阳光，慢慢洒开，原本深邃的黑暗，在阳光中逐渐退却，漫天的光芒，这就是希望。我们，年轻人，在这光明的日子中，和 MON PETIT CHAT 在一起，快乐又天真的歌唱，歌唱这平和的日子与生活。旅途的快乐也就是在难得一瞬吧，不是吗？

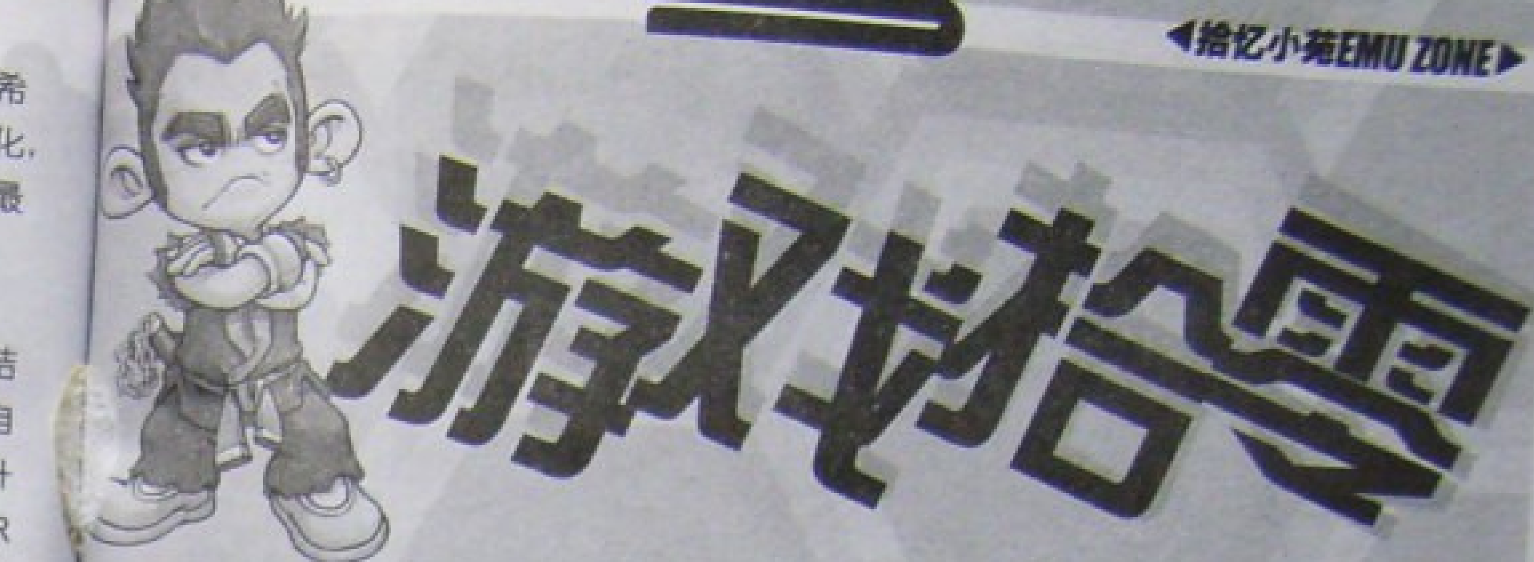
大地是守护神，火焰是勇气，水包容着爱，风则把希望的种子散播在空气中。时间历变，世界变换，唯独爱与希望是永恒的，少年坚持自己的信念，这数千年的人类感情在潘多拉打开盒子的那一瞬间，成为人类最终的幸福。多少年后，这依然还会是少年的信仰，我们依然乐此不疲，因为为爱和希望而出生的人是最美的，不论审美如何变化，都将如此。ESPARANCA DO AMOR 这最美的刹那，你还记得吗？

故事永远不会完结，梦也永远不会结束，但是人却有消失的时候，不过为追求自己的梦想而所付出的一切在一次次历练中升华，又怎么会留下遗憾呢？THE WONDER OF TIME，时间也许是残酷的，可也是公证的，给予和所求是等价的，年轻人在时间中成长，聆听时间的歌声，我们渐渐走进了这最恢宏的世界。年青人看到 TINA 的眼泪，有哪个不动心，不悲伤？在激烈的战斗后，在平静的村庄中，对少女说“NAO CHORA MENINA ，MAO CHORA MAIS”冒险总是分分离离，所以不要担心，我们一定还会见面的，在这梦幻般的世界有你和我的梦，所以不要哭泣。

最终的胜利永远属于善良的年轻人。

幻想的旅程暂时到此为止了，只是梦和追梦的人人将继续下去，无怨无悔！



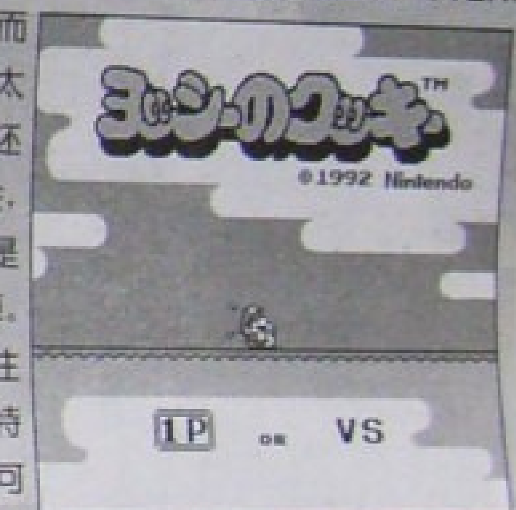


耀西饼干
(YOSHI NO COOKIE)

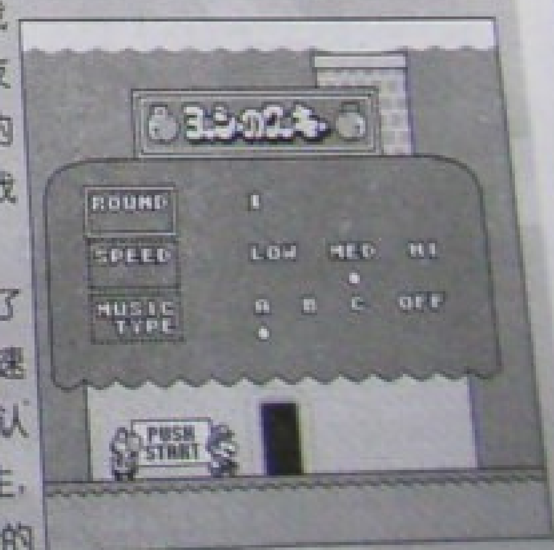
推出时间：1992
厂商：NINTENDO
机种：FC
游戏类型：PUZ

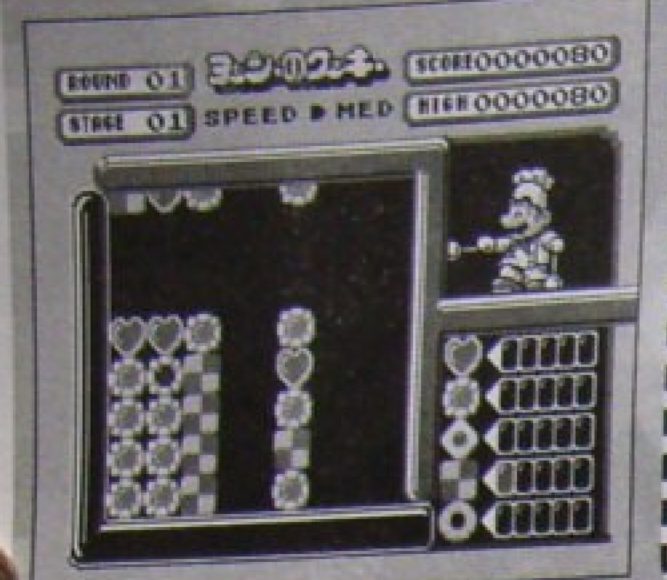
这个游戏虽然以小恐龙耀西为名，但实际上并非由它担任糕点师傅，它只是众多糕点配料中的一种而已，真正操刀的当然是我们熟知的马里奥大叔，水管工、医生、糕点师傅……不得不承认大胡子的多才多艺。

游戏中共有 5 种基本类型的方块，只要使相同的方块保持完全的横或竖一列，便可以使其消去，在此基础上将所有的方块同时消掉便可过关，而当方块横向或竖向累积到屏幕边缘则 GAME OVER。最基本的方法当然是尽量想办法大面积消除方块，进而考虑各类型的方块逐一消掉，在游戏刚开始方块太多太杂难以判断时尽量从中部入手。在有方块消掉的时候，还可以暂缓屏幕上方块的放出，这是一个很好的喘息机会，虽然只是一会儿，如果消掉的方块与当前放出的方块是同一类型，那么当前放出的那种类型的方块也会被消掉。方块放出的速度会随着游戏的进行逐渐加快，因此不注重效率进行游戏可是不行的哦。另外，游戏中存在一种特殊的方块，那就是“耀西饼干”，它相当于一个通配符，可以与任何类型的方块搭配消除，当然这也需要遵循游戏的横竖规则。对于玩惯了《俄罗斯方块》一类游戏的朋友来说，这无疑多了一层思考，倘若只单一考虑一个方向的话，游戏会玩得很艰难。玩多后就会发现，其实这个游戏与我们以前玩的魔方颇为类似。



较之单人模式，双人对战模式则多了一份刺激少了一份乐趣。游戏的基本操作没变，玩家需要尽最快的速度消掉不断填充的方块，从而对对方施加压力。过去认识《马里奥医生》的朋友比较多，对于该游戏相对较陌生，那么不妨现在来了解一下，或许你会从中发现，在如今的一些 GBA 游戏中也有着其影子呢。





相关秘技

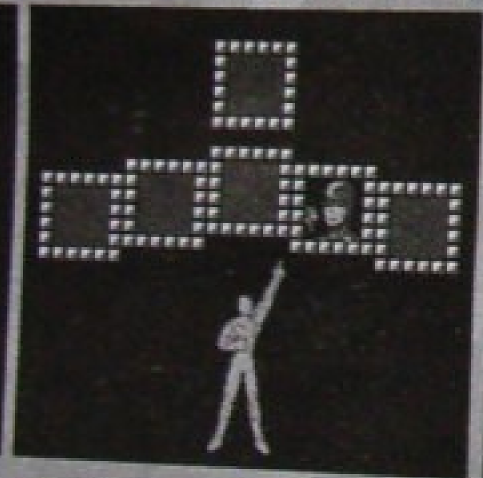
选关

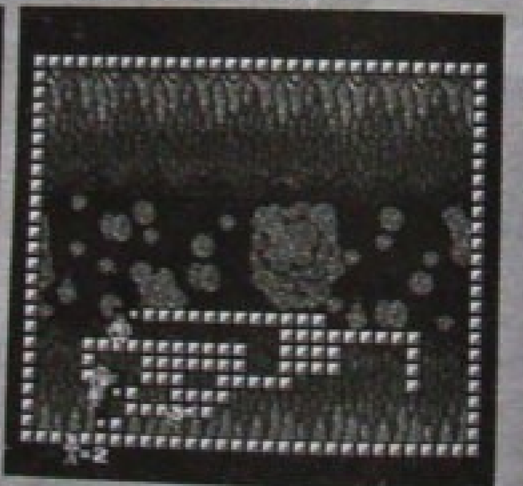
游戏初始只能自由选择1-10关，但以下方法可以选择任意关卡进行游戏。选择单人模式，然后进入OPTIONS菜单进行如下设置：“MUSIC”->“OFF”、“SPEED”->“HIGH”、“ROUND”->“10”。之后按住上键再按SELECT，若出现“ROUND11”提示便表示成功，此时只要再按选择键便可选择所有关卡进行游戏。



这是个让人觉得既熟悉又陌生的游戏，怎么说呢。《贪食蛇》这个游戏就算是不玩TV游戏的朋友也非常了解了，因为它曾经几乎是手机游戏的必备作品，在有限的空间里控制一只小蛇不断吃四处出现的豆豆，直到自己的身子越来越长，挣扎到要将屏幕都撑破也还要扭着身躯贪婪地觅食，规则简单却趣味十足，让人不忍释手。《威兹超人》便是与之有着异曲同工之妙，在固定的版面内，玩家控制的威兹超人会不停地边移动边放出障碍物，样子就像一条长长的贪食蛇。







不过在该游戏中大家不是挑战自己，而是与对方对抗，或者说，要想尽办法比对方活得更久。在此基础上，你可以采取攻或者守不同战术来进行游戏。所谓进攻，无非就是主动靠近对方，判断其行进轨迹提前进行阻截，比拼的是各自的灵活性；而防守，则是早早划分各自区域，在自己区域里尽可能磨时间，比拼的是冷静度。为了让对抗性进一步加强，游戏还有着两项设定，其一是加速，按住A即可，这在对对方实行突袭的时候尤为有效，不过加速时自己的危险性无疑也会大大提高，是把双刃剑；另一个设定是，在每一个新的版面或者每一条新的生命都拥有一次“飞跃”的机会（可跃过好几格障碍呢），面临绝境的时候可用来自救，当你从对手精心策划的死胡同里成功逃生时，那种重生的感觉对对手的打击可是很大的，呵呵。

在游戏的不同版面里，威兹超人将要面对不同对手的挑战，而且受不同环境的影响，移动的状态也会有所差异，令人印象最深刻的恐怕得属第3关里那个会分身的家伙吧，而第5关则着实会让大家感受一番“冰上圆舞”的艰难。游戏设定有好几个模式，虽然与CPU对抗的单人模式才是常规模式，但是如果能找到几个朋友共同进行乱斗那才刺激呢，最大支持4人同时进行游戏。

魔鬼克星 (GHOSTBUSTERS)

推出时间：1990
厂商：SEGA
机种：MD
游戏类型：ACT

相关秘技

无限金钱

在各房间的保险箱里取得金钱后，返回出口，再进来之后可从保险箱里再度取得金钱，如此反复便可获得大量金钱。



BUSTER意思为驯服者、征服者，它可与许多名词形成复合单词，比如，GHOSTBUSTER的意思便是“魔鬼克星”。《魔鬼克星》这个游戏是根据同名电影改编而来，该影片可是一部掀起80年代打鬼热潮的特效喜剧片，也是电影史上第一部票房破百万美元的恐怖喜剧片。其中最令人印象深刻是其中角色眼放青光的电脑特技。由于其出色的成绩，之后还拍了续集。故事大致内容为，纽约市的闹鬼现象越来越严重，3名研究超异能现象的博士看中了这项新兴行业的惊人利润，于是决定成立一个“魔鬼克星”小组，利用先进科技为市民进行“打鬼”服务。

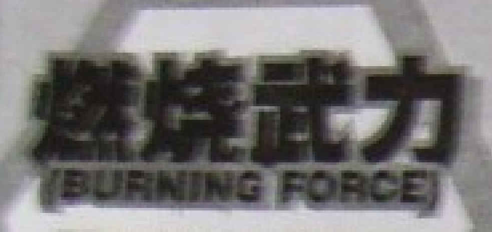




游戏共设定有6个舞台，前4个可自行选择，后两个则需要将前4个都完成后才可开启。游戏中的3名博士都是Q版造型，与各种小鬼相得益彰，而且各自的能力都有所不同（在这里面，个性十足的温斯顿（WINSTON）坐了“冷板凳”），彼德（PETER）属于全面型角色，有着均衡的速度和体力；雷蒙（RAYMOND）是个顽强的家伙，速度偏慢，但体力却过于常人；依冈（EGON）有着比较灵活的身手，但

体力缺陷需要大家利用较强的技术来弥补。既然把"打鬼"看作是一项生意，那么宗旨自然是要赚钱，有了钱才能购买各种宝物和武器来武装自己。购买了各种道具之后，需要按下START键选择方可使用。而游戏中除了主角的常规武器外，所有武器都有弹药限制，要节省啊，每颗子弹都是金钱……

在该游戏赚钱有3个途径，其一是从保险箱里取得；其二是打倒小鬼后有少量金钱；其三就是消灭BOSS，取得固定的佣金。其实对于用模拟器进行游戏而言，金钱的取得实在是太轻而易举了，不过对于一些执着于体验累积快乐的朋友而言，不妨参考相关秘技。边赚钱谋生边救世，没有什么事能比这更有意义了。



燃烧武力 (BURNING FORCE)

推出时间：1990
厂商：NAMCO
机种：MD
游戏类型：STG

在NAMCO与CAPCOM合作开发的PS2游戏《NAMCO对CAPCOM》中，将收录NAMCO和CAPCOM旗下超过200名知名角色，可称得上一部真正的超梦幻级作品。在其中便有着这么一名角色——天现寺宏美。她是UGSF（银河联邦宇宙军）所属的空间骑兵，地球大学宇宙学部TOP SPACE专科毕业后就被分配到空间骑兵师团，其爱机是"SIGN DUCK 10-B"。没错，她就是《燃烧武力》的主角。





时间在2100年，由于大量来自宇宙的生物在地球上生根，地球的自然环境和生态平衡受到严重破坏（具体情形请参看《青蛙军曹》某集遍布宇宙花的城市^0^）。为了继续谋求生存，人类不得不考虑向外太空扩张生存空间。因此，人类外太空转移组织特别开设了相关培训课程，以使大家能掌握宇宙生存能力，其中包括宇宙飞船的驾驶、宇宙的生存技巧等等科目。我们的女主角天现寺广美便面临该项考试。考试共分为6关进行（即6个关卡），前5关是在地球上进行各种模拟操作战斗，第6关则是前往太空进行实战，如果能成功通过，便可成功成为一名空间骑兵加入银河联邦宇宙军。

作为一个早期的3D STG游戏，《燃烧武力》的表现还算不错，操作比较流畅，不过空间感觉似乎有点问题，初玩时会觉得敌方的子弹命中范围太广，明明感觉已经避开了，结果却还是中了枪。数种武器的取得、导弹设定也算是常规搭配。另外在游戏中取得5个秘宝之后，按下C键便可获得一定的无敌时间，这也是对BOSS战的有力支援。荒芜的沙丘、蔚蓝的海洋、星空下的废墟，虽然舞台有着多种变化，但是景色和环境还是略显单一，真正的变化恐怕只是在于敌方越来越迅猛的攻势吧。不过幸好敌方不会致意和你缠斗，在混乱的时候还是按住上键快速通过为妙（按住下键为减速行驶）。现在玩起来可能大家会认为该游戏的感觉一般，或许是这样吧，为大家重新推荐该游戏的更大意义恐怕还是在于天现寺宏美的介绍。



相关秘技

十条生命

在标题画面出现START和OPTION选项时按下START键，然后顺序输入"B、A、B、A、A、C、A、A、START"。

选关

该秘技必须得将游戏进行至2-4关时才能使用。在该关卡结束出现介绍时，同时按住"A+C+左"后，按START即可进入选关画面。

奇奇怪界2 月夜草子 (KIKIKAIKAI TUKIYOZOUSHI)

推出时间：1994
厂商：NATSUMI
机种：SFC
游戏类型：ASTG



相关秘技

关卡密码

3	ひめもも
4	わたぬき
5	うつせみ
ENDING	たけとり

NATSUMI虽然不是传统的"大厂"MAKER，但其平实严谨的风格仍受到了广大玩家的喜爱。每一个场景的描绘，每一个动作的设定，每一个音效的处理都显示出她是专于游戏本身。所以说NATSUMI的游戏会有一种很舒服的感觉，容易上手，也很耐玩。FC时代其代表作《空中魂斗罗（FINAL MISSION）》就曾迷倒了大批玩家，说实话，受制于FC的机能，该游戏其实[illegible]来都表现出最完美的效果，如使用激光枪时的虚幻以及[illegible]旧事重提，无非是想说说NATSUMI的制作实力和态度都是很值得[illegible]的。



“《奇奇怪界》系列”可谓SFC上的ASTG经典，虽说其中的角色都是Q版造型，但这丝毫未影响其出色的刺激性和流畅度。概括说来就是一种“实”的感觉，角色移动和动作很“实”，击中妖怪时的火花很“实”，画面的滚动也很“实”，这也是NATSUMI制作能力与SFC机能的完美结合。《奇奇怪界2》的难度较之前作有所降低，各个NPC伙伴在游戏中的活跃是一大特色，不但可以与小夜进行合体攻击（其中的狸猫和小僧非常可爱^0^），也可自行对敌人进行攻击。游戏存在许多特殊的操作，这些在游戏初始会有专门的STAGE为大家讲解，不过要想一下将这些操作都记下并灵活运用可不容易。金钱的取得、宝箱的开启、各种道具的购买、充分的剧情交待也为该游戏烙下了浅浅的RPG印记。另外，本作也更加“日风化”，妖怪的设定和游戏的BGM都是如此，这似乎也更接近剧情设定，因为其原作故事就是来自于日本民间。

如今在手机上也能玩到《奇奇怪界》这个游戏，该游戏由天本科贸开发，诺基亚3100型起的多各型号手机都支持，有兴趣的朋友可以去找来试试。

伊莉雅
(HYPER IRIA)

推出时间：1995

厂商：BANPRESTO

机种：SFC

游戏类型：ACT

记得在香港某知名动漫杂志评出的50名动漫美女中，伊莉雅也占据了一席之地。其生父桂正和就不用多介绍了，这个蝙蝠侠FANS笔下的唯美纯爱物语不知打动了多少青春少年。手持武器，形象很酷的伊莉雅同时也散发着一分旖旎美态，在原作动画《IRIA ZEIRAM》中，她将与众多怪物展开战斗。桂正和对该设定自是相当满意，从他其后的作品《DNA2》中也可找到许多相似要素。





游戏中的伊莉雅类似于一名赏金猎人，不断于各个迷宫里挑战各种怪物。游戏在操作感上只能算普通，而丰富的武器道具设定倒是为游戏添色不少，针对不同运动形态的敌人都有着相应的武器，此外还有弹跳鞋、飞行翼等辅助道具，在完成任务取得赏金后可千万不要吝啬，该买的东西还是要买。射击武器和投射武器都有着弹药限制，伊莉雅更多时候只能通过拳脚与怪物战斗，因此二段跳、铲腿的引入就显得比较重要。当然，游戏难度并不在于怪物们有多么难缠，实际上它们都比较好对付，真正的难度在于迷宫的周旋。游戏中并没有全局地图显示，只是在特定的地点会有通讯提示，所以游戏时一定得保持头脑清醒，而在任务结束后限时脱出更是一大挑战。每个任务结束后都会根据灭敌的数量、HP和时间消耗、关卡完成度等条件做综合等级评定。



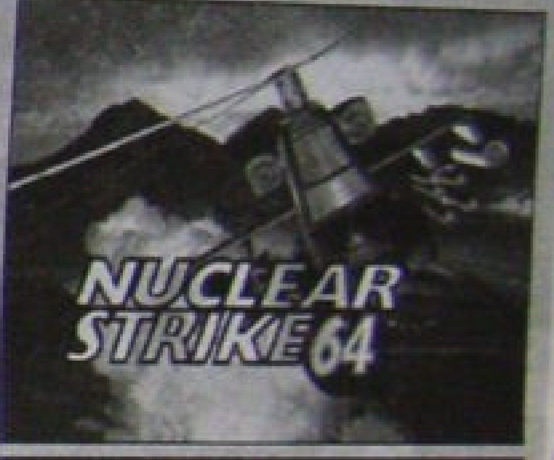
核之冲击64
(NUCLEAR STRIKE 64)

推出时间：1997

厂商：EA

机种：N64

游戏类型：STG



如果你喜欢《苏维埃冲击（SOVIET STRIKE）》这个游戏，那么你或许也会喜欢这个《核之冲击64》，因为两者很相似。该游戏除了N64版外还有PS版（貌似还有PC版），总之EA的游戏都是全平台校准的。



东南亚某地的丛林存在一个秘密基地，这里有一个军事狂人试图制造核武器威胁世界安全。由于当地环境险恶、地势复杂，地面推进存在相当的危险性和难度，所以需要身为空军特工的你驾驶武装直升机进行突袭，以制止这个恐怖阴谋。恐怖分子在这个小小区域里部属了强力武装，除了步兵反空装备外，各种机械化部队也异常生猛，这些都是拜EA出色的AI设定所赐。



游戏对战场的刻画很细致，密密的丛林随着其中敌方的行动而产生动静，气垫船驶过湍流的河间划开道道水痕，还有错落有致的地势和炮台岗哨，以及战斗后的痕迹，弹坑啊、爆炸效果等，这些都被 N64 强劲的 3D 机能表现得相当完美，这对于一个写实性质的游戏而言是相当重要的。敌人分布的地点可以通过地图了解，像吃豆子般把上面的据点都消灭，这种感觉真不错，因为我们的战机有着强力的武装，无限的燃料、无限的弹药、还有……哦，差点忘说了，大家需要参照相关秘技开启对应密码才行。

相关秘技

在 OPTION 菜单的密码栏输入相应密码便可取得特殊效果。

效果	密码
无敌	CPPLM
四倍伤害	PCPNL
武器不限	GZXCV
弹药无限	FCQWH
燃料无限	DRWCV
秘密行动模式	JYMNT



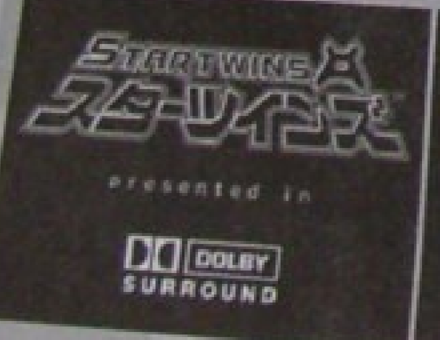
星际双英 (STAR TWINS)

推出时间：1999
厂商：RARE
机种：N64
游戏类型：ASTG

银河联邦总部由于遭到穷凶极恶的侵略者麦萨尔的猛攻而几近崩溃，作为为宇宙和平而战的特殊部队 JET FORCE 的成员，拥有强烈正义感的孪生兄妹朱诺和维拉协同一条构造精密的机械犬卢帕斯决定向侵略者发起挑战。就在他们前往侵略者总部的途中，飞船突然遭受麦萨尔魔手的攻击，同时，处于这附近的同盟星球也受到了侵略，好吧，反击就从这里开始，朱诺、维拉和卢帕斯先后从飞船脱离，前往同盟星……

游戏中的主要敌人就是麦萨尔手下的昆虫机器人军团，它们往往喜欢在隐蔽处进行攻击，特阴险狡猾，不过这也是游戏的挑战性和乐趣所在。主角们正是凭借手中的机枪和爆弹边解救同盟星的人质边向麦萨尔指挥部前进，与同盟星人的对话很重要，其中往往有着过关要点提示。游戏的画面基本配得上华丽一词，当然这是以当时的环境为前提。音效方面也有着强烈的魄力，特别是其中的环绕音使这个 3D 世界更显辽阔和真实。

在游戏的故事模式中，2P 可以协同攻关，而对战模式则最大支持 4 人进行，除了 3 名主角外，还有敌方角色可供选择，这也是游戏的魅力点之一。



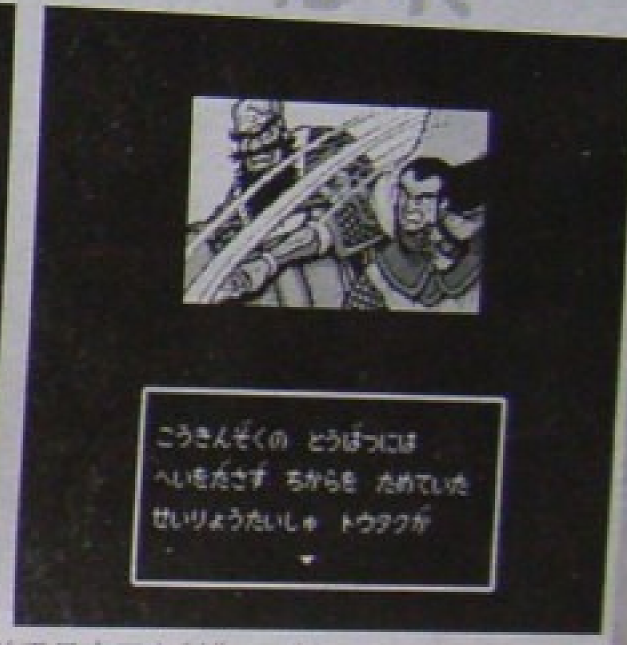




文/[illegible]
美编/Taka

乾坤颠倒的流年 曹魏吞食2 曹操孟德传

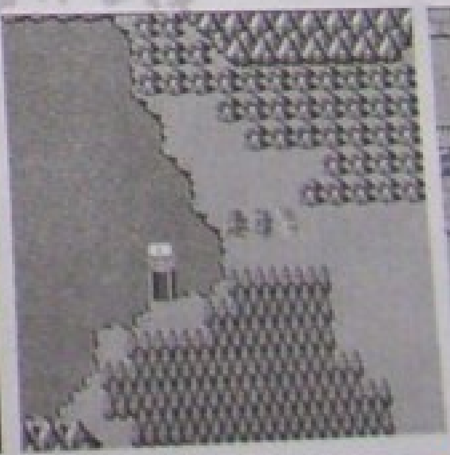


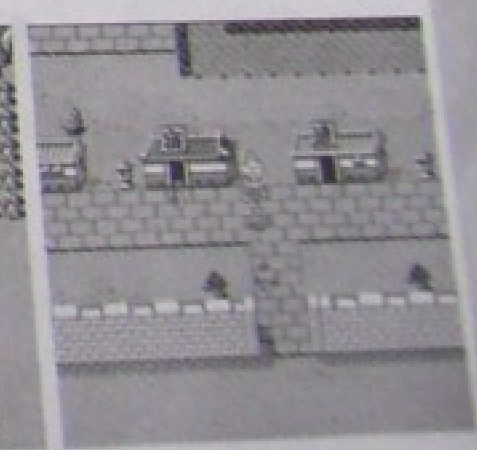


记得在之前《模拟地带》上曾介绍了一则关于日本玩家制作 FC 版《FFIO》的新闻，从公布的图片上看有着相当不错的素质，着实让人兴奋了一把，由此也对这类非官方游戏有了很大兴趣。正巧，前段时间朋友向我推荐了一款性质相仿的游戏，同样出自日本玩家之手，虽然这只是一部 DIY 之作，而非原创作品，但其绝对很值得我们一玩。在怀旧中体验新的感觉，这就是《曹魏吞食 2 曹操孟德传》。从游戏名大家或许已经可看出些端倪了吧，没错，该游戏就是由《天地吞食 2 诸葛孔明传》DIY 而来。

原作诸葛孔明传







当年 CAPCOM 推出的这部 RPG 让无数玩家疯狂沉迷，自有其独到之处。

出色的人设

本宫广志笔下的三国人物都散发着一种天然随性的英气，无论忠奸强弱，任何人看起来都是那么有型。猛将们鲜活狞猛，让人倍感热血，代表人物自然是张飞以及夏侯敦等；儒将们自信挥洒，目含无限玄机，诸葛亮、郭嘉等人皆是如此。而批着一头长发的曹操虽然与我们传统认识上形象有所差异，但该造型确实表现出了其雄才伟略指点江山的枭雄形象。CAPCOM “《吞食》系列” 的人设都是由本宫担任，包括 FC 上两作 RPG、SFC 上一作 SRPG，以及 ARC 作品《赤壁之战》等。

剧情串联

游戏剧情贯穿三国初期平袁氏战董卓到最后三国统一，其中众多著名的历史事件以及重大战役都巧妙串联起来，千里走单骑、三顾茅庐、赤壁之战、落凤坡败退等等，虽然其中有些小细节做了一定修改，那也是为了保持游戏的流畅性。

隐藏道具搜索

游戏的总体难度不算很大，不过以强凌弱的态势谁都想拥有，如果你不喜欢狂练等级，那么搜索隐藏道具就是另一强化途径。说是隐藏道具，其实也并非都是独一无二的，大部分在游戏中都可在随后的阶段买到，当前搜索到只是能够超前使用而已。但如果配合 “道具复制” 大法批量使用这些道具，那么部队整体战斗力的提升是相当可观的。

兵将系统

RPG 与 SLG 区别就在于系统上更简洁。游戏中各武将的基本能力是不会提升的（装备特殊道具除外），随等级提升的只有其带兵的数量，该数值与武将的能力值共同决定着战斗中的攻防效果。

战斗快感

这算是 CAPCOM 游戏惯有的特点吧，打击的音效和击中对方时的感觉配合得恰到好处，特别是使出会心一击后看到敌方 “血槽” 顿减的情形更是让人倍感痛快，这真的有几分 “街霸” 的FEEL啊，呵呵。

音效

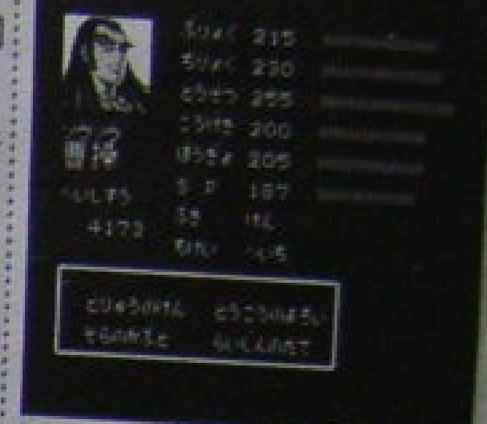
对于该游戏的 BGM 相信很多朋友都印象深刻吧，城殿里的端庄、村落里的悠然、行军中的紧迫、战斗中的激昂，这些都在游戏中能实实在在的感觉到。而 BOSS 战的特有 BGM 更让人热血沸腾，强烈的鼓点效果铺展万千大军华丽对阵的恢宏，没有退路，背水一战的必胜信念油然而生。

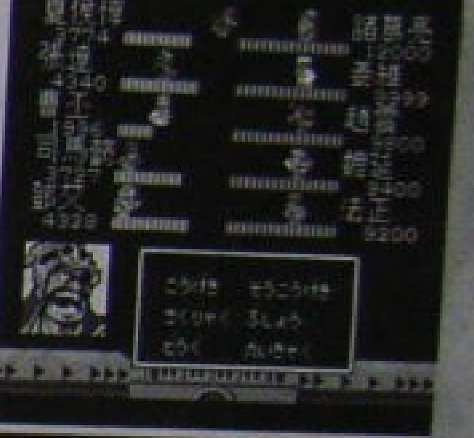
新作曹操孟德传

三国历史恐怕是中国古代史上最令人扼腕的一段吧，本应是 “主角” 的蜀汉最终丢掉了江山，而扮演 “反派” 的曹魏则广纳贤才，屡次重创中始终坚如磐石，在蜀国五虎——陨落之后，凭着强大的谋略团渐渐扭转战局成就大业。玩家在《曹操孟德传》中就将指挥曹操手下的魏国精英西征南讨，为统一三国而奋战。这一 DIY 作品与原作的区别概括说来就 5 个字——乾坤大挪移。

剧情

本游戏的剧情发展与《诸葛孔明传》完全一致，所不同的是出演各剧情的角色进行了换位，曹操军与刘备军换位，刘备军与刘璋军换位，孙权军与曹操军换位，诸如此类，所以大家用不着对其中历史的迭变感到不解，也无需期待其有更多的原创成分，毕竟这只是一个 DIY 游戏，出自纯玩家之手的游戏，而不是什么真正的续作。我们只需要通过这个游戏，从另一个角度感受其精彩，又或许这段 “历史” 才更符合原史呢。







这里还是简单地提一下几个比较关键的剧情吧。首先是三顾茅庐，诸葛亮不可能辅佐曹操（如若这样那三国历史恐怕就不存在了），因此这里由魏国的著名谋士荀彧替代，他之后也就一直扮演原作中诸葛亮的角色，就连开发连弩也担当了下来。赤壁之战，东吴的周瑜成了受害角色，深谙水战的他竟然作茧自缚，吃了连环烈火双重恶计，只能在原本自己坐大的水域仓惶逃窜，这也算是比较精彩的一战了，周瑜、程普、甘宁、周泰、鲁肃这样的阵容充满挑战性。落凤坡之败，这里由郭嘉作了庞统的替死鬼，不过这并不是太令人惋惜，因为魏国能担大任的谋士实在太多了。天水之战，这原来是姜维的降服地，大家能猜到谁与之互换角色了么？哈哈，就是司马懿。洛阳决战，本应星落五丈原的诸葛亮竟然还魂，这可不是空城计哦，协同作战的还有蜀国后期顶梁柱姜维，五虎仅存的赵云，反贼魏延，一直不温不火的法正，真不愧为最终决战的全明星场面。

将领

曹魏的人才一直为广大三国迷所津津乐道，其给人的总体感觉都是文武双全，曹操、张辽、邓艾是其中代表性人物，整体实力上要胜于蜀汉，而更重要的是其智囊团的合力超强，特别到了后期，蜀汉仅凭着姜维一人在苦苦支撑，而曹魏除却司马家族外，钟会、邓艾，包括羊祜、杜预都有着独当一面的雄才，别忘了曹丕一干人也远不是阿斗所能相比的。不过在本游戏的前期曹操军还是比较捉襟见肘，其原因得归于曹仁、曹洪二人身上。因为这两人在游戏中顶替的是关羽、张飞（差距实在是有些大），常规剧情下都不允许更换，就算再窝囊也得顶在阵容中，因此如许褚、典韦这样的猛将也只能隔三差五上来露个小脸，特别是在主要靠武力决胜的前期更显尴尬。一般而言，其他 3 个主力位置由曹操、夏侯敦、夏侯渊占据，他们都是综合能力很强的角色，特别是夏侯敦几乎可贯穿游戏主力阵容始终。到了游戏中后期由于在战斗中敌方越发喜欢使用计策，所以阵容搭配更应以全面型角色为主，因此笔者将另两个比较固定的位置留给了张辽和邓艾，其中邓艾的武力 202，智力则达到了 234，用来施计也有着很高的成功率。再加上司马懿和曹操，这便可算是曹魏最强的阵容了。军师方面可由荀彧或者钟会担当，差别不大。

另外在这个游戏中，曹魏武将的另一个优势就在于拥有较高的速度。速度在游戏中决定了攻击顺序，所以原本作为 BOSS 的曹魏武将们都拥有着这一天然优势，无需再浪费有限的装备栏去装备白马提升速度，取而代之多“复制”几本“孟德新书”带着才是王道。

其他变化

赤兔马，这原来是游戏中的一个特殊道具，从刘备夫人处取得，装备后可提升移动速度。不过在《曹操孟德传》的长坂坡战斗中，它竟然作为武将登场，而其身边正是“三姓家奴”吕布。

刘禅，阿斗在《诸葛孔明传》中并未出现，他或许只存在于 CAPCOM 的早期设定中，最终虽然被舍弃但其数据并未删除，于是《曹操孟德传》的 MAKER 将其挖掘了出来，并在汉中一战中披挂上阵，不过其能力确实惨不忍睹……

落雷计，这可算是当年《诸葛孔明传》中最难解的谜题了，需要辗转几个城村搜寻数个道具，然后再拜访某人取得破解妙计，最后在城下输入指令方可破计与司马懿一战。而在《曹操孟德传》中，这一繁琐的谜题被取消了，以至于笔者急匆匆通过了石兵八阵还老在琢磨怎么还没遇到落雷呢。



强力推荐



该游戏笔者用了一天多的时间便打通了，由于使用模拟器可以进行跳帧加速，所以相当节省时间。凭着过去的记忆一口气玩下来并没碰到什么疑难，也没遇到任何 BUG 导致死机之类的，所以该游戏的 DIY 可以说是做得相当成功的，在这里也强力推荐各位三国玩家一试，真的有着不错的感觉。一句话“论天下英雄，唯吾与操尔”。



文/433B
责编/Taka

家用游戏机模拟器系谱 NINTENDO FAMICOM (NES)篇

也许对于大部分玩家而言，经常使用的模拟器往往只有几个，于每个机种中选出自己喜欢的一两个来更新使用，偶尔遇到新鲜的模拟器便尝试一下。每个人的习惯和喜好各不相同，有些人喜欢界面简洁的，有些人喜欢功能复杂的，有些人热衷于汉化版的明了，有些人则偏执地沉迷于 DOS 版的乐趣。其实无论是界面功能的变化，还是语言和操作平台的升级，都是模拟器发展过程的真实反映，不积跬步无以致千里，这是事物发展的规律。只要游戏产业不灭，模拟器就有无限的发展空间。在这里笔者尝试将普及率较高的一些家用游戏机模拟器作一个汇总，权当模拟知识的普及吧，从中大家或许会看到些自己闻所未闻的东西哦。当然，限于笔者自身能力，文中疏漏、谬误、不当之处还望各模拟达人们海涵。（说明：以下模拟器按英文字母顺序排名，括号内分别为“最终版本号 / 最终更新日期 / 使用平台”）

80five

(vx.xx / 04.8.23 / Windows)

模拟器的原版本名为 MarioNES，这足以看出作者 Gary Boyes 对 NINTENDO 有多么痴迷。较之原版本，除了内核以外，几乎其它所有部分都进行了重写，特别是在全屏显示下的像素比原来有了很大提高。

basicNES

(v1.5 / 03.10.19 / Windows)

Don Jarret 利用 VB 编写了这个模拟器，很好回击了当时外界关于“VB MISSION IMPOSSIBLE”的论断。模拟器比较突出的特点包括支持画面自由缩放、速度控制等。

BioNES

(v0.2 / 98.8.5 / Win9x)

日本人 Shu Kondo 基于 fwNES 源码编成。多音效模拟，正确的精灵显示，fwNES 所支持的 MAPPER 它几乎都支持。唯一的缺点在于其速度。

DarcNes

(v.dn9b0313 / 01.3.21 / Win9x)

LINUX 平台下同名模拟器的 WINDOWS 版。运行时会持续产生爆音，而且不支持手柄，无法全屏运行，速度也较慢。

DreamNES

(v2.000Beta3 / 00.6.11 / Windows)

相当不错的模拟器。很好的声音支持以及大量的 MAPPER 支持。另一特色是拥有一个“ROM ENCYCLOPEDIA”（ROM 百科全书），其中包含了很多 ROM 的基本信息。

FCE Ultra

(v0.98.13 / 04.10.31 / Windows)

该模拟器基于 Bero 的 FCE 源代码编写而来。声音模拟出色，支持各种外设硬件，PPU/CPU 调速也很好，拥有即时存档和截图以及 TCP/IP 联机功能。不过速度不是其优势。

2011/ 2/11

fwNES

(v0.302 / 98.11.16 / DOS)

台湾人 Fan Wen Yang 编写的该模拟器有着不错的用户界面，支持众多 MAPPER，也能够模拟一些基于 FDS BIOS 的 ROM。而声音模拟更是其一大特色，除了 5 声道模拟外，还额外支持 FDS 声道。

HyNES

(v0.9 / 00.10.31 / Win9x)

基于 VB 编成的模拟器，令人印象最深刻首先得数它那塞尔达风格的界面了。它支持调色板编辑器、即时存档、WAV 输出、截图，另外在有限的声音模拟下支持 MAPPER 0。

iNes

(v3.0 / 05.1.24 / Windows、DOS)

这是 Marat Fayzullin 开发的众多模拟器中的一个，兼容性相当不错，不过非免费。

LissNES

(v1.09 / 03.3.3 / Windows)

又一个基于 VB 编成的模拟器，需要 DX 支持。声音方面只支持 4 声道，不过其拥有些视频显示特效。

Famtasia

(v6 Tester / 01.1.22 / Windows)

该模拟器原名 Famicom，作者是 taka2 和 nori。对 .FAM 以及 .FDS 格式的支持如 .NES 一般好，而且对光枪的支持也很好。

FakeNES

(v0.3.1 / 03.9.10 / Windows、DOS)

这个由 SNEeSe 成员 stainless 编写的模拟器支持 ZAPPER 光枪、声音以及许多 MAPPER。

G-NES

(v0.618 / 04.7.7 / Windows)

这一模拟器支持大量 MAPPER 以及一些 MAPPER 插件，此外支持 8/16/24/32 多位色深，5 声道外加 VRC6 和 VRC7，还有手柄等。

Jnes

(v0.5.3 / 04.6.5 / Windows)

作者 Jabo。在众多 WINDOWS 平台 FC 模拟器中还算不错，不过支持的 MAPPER 数量不是很多。

loopynes

(v0.51 / 99.10.18 / DOS)

功能相当完备、效果也相对完美的 DOS 平台模拟器。不错的 MAPPER 支持，声音、速度也令人满意，另还支持手柄、光枪等。











NESten

(v0.61Beta2 / 03.4.8 / Windows)

TNSe 利用 DELPHI 开发而来。支持即时存盘、SRAM 以及游戏录像，5 声道音效更是其突出的优点。不过其只支持单人游戏，而且默认模拟速度较慢。

NNNesterJ

(v0.23 / 02.12.21 / Windows)

该模拟器是 nesterj 的改良版本，最主要在用户界面加入了些有趣的设定。支持 ZIP 压缩文件，可以设定自动按键，此外还有其他丰富的功能，如 AVI 文件录制。

nesterJ

(v0.51b / 03.7.27 / Windows)

Nester 的非官方版本之一，加入了很多新功能，不过某些改变与原程序冲突，导致一些游戏的模拟出现问题。

Nintendulator

(v0.950 / 05.3.14 / Windows)

一个蕴含巨大潜力的模拟器。它使用外部插件来模拟一些特殊卡带和一些特殊音效，支持多种 ROM 格式、SRAM 以及外设。还拥有一个很精确的调试器。

Nessie

v1.02 / 04.4.17 / Windows)

开发者 Martin。不错的声音模拟，支持众多 MAPPER，还拥有金手指功能。

Nestopia

(v1.09 / 03.10.13 / Windows)

在早期，这个由 C++ 编写的模拟器有着精确的模拟调速，而且其对 MAPPER 支持之多令人吃惊。它还拥有多种存盘方式、支持 IPS 补丁等。

NE

(v1.04 / 00.2.4 / DOS)

该模拟器基于 C++ 和 ASM 编成，有着不错的界面。

nester

(v2002.02.02 / 02.2.2 / Windows)

Darren Ranalli 编写的配得上伟大一词的 FC 模拟器。支持 DIRECT INPUT，声音模拟很完美，兼容众多 MAPPER。其非官方版本加入了很多的新功能，比如直接支持 NSFs。

NESticle

(v0.43 / 98.8.19 / Win9x、DOS)

这一度被认为是个终极模拟器。支持所有声道、手柄、金手指、游戏录像等，拥有多样功能，兼容性也不错。在 486DX 下就能全速运行。不过看看其更新时间，显然只能算个古董了。

















Nofrendo
(v0.58 / 98.3.12 / DOS)

也算个不错的模拟器，奔腾级机器就能全速运行。有着很好的声音支持和兼容性，而且能兼容 NESticle 的存档文件。此外还有两个调色板可供选择。

SMYNES
(v1.20 / 01.3.30 /Windows)

100%ASM 编码的共享模拟器，支持 86 MAPPER，支持 4 个手柄接入。注册费用 10 美元。

SwNES
(v0.73 / 03.1.19 / Windows)

基于 VirtuaNES v0.66 演化而来，加入了一些特有的东西，不过需要一些特别动态链接库才能运行。另外，它还拥有语言插件（支持日文和英文）。

olafnes
(v1.1c / 05.1.20 / Windows)

这个模拟器是 basicnes 2000 PROJECT 的延续。在大幅加强兼容性的同时，存盘和金手指的支持也让其增色不少。

Squeem
(v0.60beta2 / 未明 /Windows、DOS)

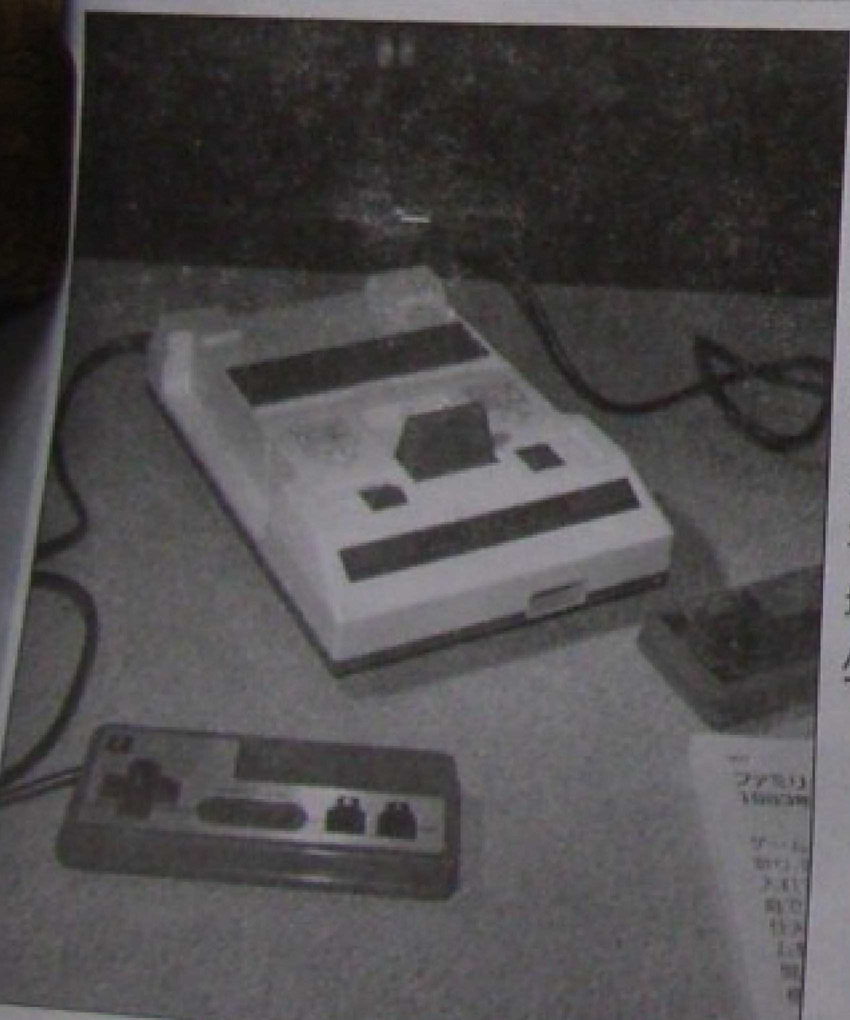
在早期，由于它能够支持较多的 MAPPER 而被认定为是一款拥有较大潜力的模拟器。

UberNES
(v2rev3 / 05.2.5 / Windows)

一个有着美好前途的新进模拟器。它能够支持全 CPU、PPU、APU 模拟，支持的 MAPPER 几乎涵盖了所有游戏。另外你还可以用它来建立一个 FC 游戏资料库，这也是个诱人的功能。

VirtuaNES
(v0.92 / 04.4.10 / Windows)

支持众多 MAPPER，拥有完美的声音模拟以及 TV 模式，绝对的王道级模拟器之一。



看了以上林林总总几十个 FC 模拟器后，大家是否对该领域有了新的认识呢。其实除了以上这些外，还存在其他许多昙花一现的 FC 模拟器，由于各种各样的原因，它们没能够一直发展到最后，又或者它们有着不错的性能，但在使用上对大多数玩家而言有着些许困难。但不管怎么说，它们都是该领域的一块块基石，是 FC 模拟历史不可缺少的组成部分。

FE	(v0.13a / 01.1.28 / DOS)
InfoNES	(v0.93J / 04.5.1 / Windows)
NEStron	(v0.6.6b / 03.7.22 / Windows)
NinthStarNES	(Alpha / 01.1.18 / Windows)
Reminesce	(v5.0.2 / 04.12.30 / Windows)
Shatbox	(v0.1.2 / 02.6.30 / Windows、DOS)
TextNES	(v0.1.0 / 01.4.6 / DOS)
mIRCNES	(Initial / 00.12.28 / DOS)
Aphrodite	(v0.1 / 99.12.19 / DOS)
DRR-NES	(v0.30 / 99.2.27 / DOS)
DragoNes	(v0.20 / 97.9.14 / DOS)
EmilNES	(Beta2 / 04.10.16 / Windows)
FCE	(v0.01 / 98.4.10 / DOS)
FCFAN Plus	(v1.07 / 99.4.15 / Windows)
JaneNES	(v0.01 / 03.3.21 / Windows)
LazyNES	(Release9 / 01.4.23 / Windows)
Little John New Generation	(v0.1.1 / 00.6.3 / Windows)
madNES	(v0.95Beta5 / 98.10.6 / DOS)
marijuanes	(v0.04 / 未明 / Windows)
Naughty	(v0.0 / 99.12.27 / DOS)
NES496	(v0.13 / 99.10.18 / Windows)
NES4PC	(v0.35Alpha2 / 99.2.13 / Windows)
NES9x	(v1.0 / 00.2.20 / DOS)
NESEM	(v0.10 / 99.1.30 / DOS)
NESemu	(v0.40a / 98.9.13 / DOS)
NESemu8	(v0.01b / 99.6.13 / Win95)
Nes-Lord	(v0.55 / 97.5.15 / DOS)
NExS	(Beta2 / 02.2.8 / Windows9x)
NextFCE	(v0.10Beta1 / 99.3.29 / DOS)
NEZulator	(v0.0040 / 03.3.19 / DOS)
Pasofami	(v1.4u / 04.12.6 / Windows)
PCNES	(v0.12b / 97.12.7 / DOS)
PlasticNES	(v0.2 / 00.2.26 / DOS)
Pretendo	(v0.20 / 00.6.12 / Windows)
Project 51	(v0.5 / 00.12.08 / DOS)
RADARnes	(v0.3 / 00.8.26 / DOS)
SadNES	(v0.17 / 00.12.14 / Windows)
SleepNES	(v0.01 / 99.10.19 / DOS)
TNES	(v2.047 / 98.1.1 / DOS)
Ultee	(v0.1.3 / 99.7.6 / Windows)
Ultimate NES	(v0.11 / 97.10.19 / DOS)
uNESsential	(v0.20 / 99.1.30 / DOS)
Vortendo	(v1.0.8 / 01.12.15 / Windows)
WiNES	(v0.101 / 99.4.18 / Windows)
WinNES	(v0.0.6Beta / 99.2.22 / Windows)

2011/ 2/11

当我坐在电视机前打开 PS2，玩着声光绚丽的 3D 游戏，眼前却总不断浮现 FC 游戏那粗糙的二维画面。当我拿起 PSP，玩着动感十足的音乐游戏，耳边却总不断萦绕着 GB 机那单调的电子音乐。也许逝去的总是最好的，但我们在拥有的时候却不懂得去珍惜。

事隔多年，当我再次回忆起与游戏邂逅的点点滴滴，心里竟然有一丝淡淡的悲伤。

我的小辫和我的游戏人生

文/土豆
责编/Taka

PART 1

现在想想我和 FC 的相识真是挺具有戏剧性。记得那年我刚刚六岁，从济南老家过年返回的时候，父亲突然说要顺道去看泰安的大姑。对大姑，我的印象并不深，那时只记得她年纪比父亲大很多。因为当时父母打算给我留长命毛，已经有半年多没有理发，我是扎着两只朝天辫去济南的。头发只留了半年，所以并是很长，所谓的小辫只是将两侧的头发扎起来而已，但我心里却是极度讨厌的。虽然年纪小，性别意识还不是那么清楚，但知道男孩子扎小辫不是什么光彩的事情，因此特别怕见人，大姑家也就不是那么愿意去了。

到了大姑家，一切都那么陌生。见大姑时，母亲让我把帽子摘下来，我不想摘，但母亲却一把帽子撸下来，我的小辫子立刻暴露在阳光下。这时，旁边一个又瘦又高的男孩子很大声说了一句："哟，弟弟还扎了小辫，和小丫头似的。"我觉得受了莫大的委屈，开始嚎啕起来。哭完了，吃过饭，我才知道刚才那个说的男孩子是大姑的大儿子剑哥哥，上初中一年级。剑哥哥具体什么样子我已经记不清，唯一记得的就是他的头发也很长。

大姑让剑哥哥照顾我，可能想补偿我吧，剑哥哥想尽办法哄我高兴。正当我特别想家的时候，一个神奇的东西跃入我的眼帘，这是一个类似小方盒子的机器，上面有红色和白色的条纹。剑哥哥将一个黄色的卡片插到机器里面，然后从机器的两边将两块小板拿出来，给我一个。我将小板拿到手里，很仔细的观察。这是块塑料小板，上面有很多按钮，好像爸爸厂里的机器开关。剑哥哥打开电视机，然后笑眯眯的看着我说："没玩过吧，这是电视游戏机，我好不容易从同学那里借来的"。我使劲"嗯"了一声，眼睛却目不转睛的盯着电视机。电视上没有出现我想象中的新闻播音员，而是出现了一个小胡子的老头，一蹦一跳。"这是什么动画片啊？"我很奇怪的问道。剑哥哥没有回答，只是按了一下手中塑料板的某个按钮。然后电视屏幕的画面变了，那个小老头来到另一个地方，有很多长着眼睛的蘑菇在地上窜来窜去。

"这是什么啊？"我不断的问，剑哥哥却不再理我，眼睛盯着电视屏幕不动，手指不停的按着手中的塑料小板的各种按钮。渐渐的我发现了其中的奥秘，剑哥哥按一下塑料小板上的按钮，屏幕上的小老头会做相应的动作。或者向左走，或者向右走，又或者跳。天哪，那个小老头是被剑哥哥控制的，而那个塑料小板就是控制器。既然剑哥哥手中的塑料板可以，我手中的塑料板也可以控制。我开始不停的按塑料板上的各种按钮。可是那个小老头并没有听我的指挥。这时剑哥哥终于发话了："别急，还没到你呢。"。我已经按捺不住，着急的摇动剑哥哥的手臂说："教我，教我。"屏幕上的音乐嘎然而止，然后又很快的再响起来。我发现我能控制那小老头了，我胡乱按动着按钮，小老头一会左走一会右走，还不停的跳。真有意思，我哈哈大笑起来。突然，小老头碰到了蘑菇，电视机发出一阵凄厉的音乐，小老头掉了下去。"看看，让哥哥来教教你。"剑哥哥将他的手柄递给我："这个控制方向，按这个是跳"，暮。我恍然大悟，原来每个按钮都有不同的作用。那个塑料板竟然有如此奇妙的功能，左边的十字型的按钮代表四个方向，右边的四个按钮则是操纵人物做不同的动作。在剑哥哥的指教下，我很快的学会了操作，并知道了各种新鲜的名词，这个塑料板叫"游戏手柄"，那个插上去的黄色卡片叫"游戏卡带"，我们玩的游戏叫"超级马里奥兄弟"，而我更深深记住了这种机器的名字："电视游戏机"。

剑哥哥当时只有一盘卡带，年龄小的缘故，我连 1-1 关都过不去。所以大多数的时间，我只是仰着小脑袋看剑哥哥游戏。来大姑家的前三天，我没有哭也没有闹，这引起了爸爸的注意，他总也不明白为什么自己的宝贝儿子现在这么乖。这天中午吃过午饭，我又跟着剑哥哥去玩游戏机，这次爸爸也悄悄的跟来了。"原来是这么个东西"，爸爸笑呵呵的进来，然后问我"好玩么"，我使劲点了一下头，然后小声的说"我也想要"。爸爸刮了一下我的鼻子，说："好，你乖的话，爸爸什么都买给你"。

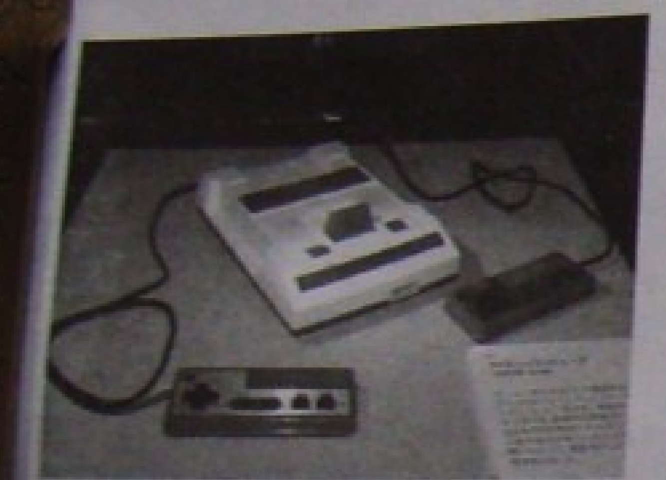
终于在大姑家的四天生活结束了，我也将回到自己的家，离开心爱的游戏机。走的时候，我哭了，哭的很伤心，我害怕再也玩



不到电视游戏了。而我没想到的是，这一切仅仅是我游戏生涯的开始。

隔了好多年后，我才知道剑哥哥当初是把自己最心爱的玻璃球给同学，才能够将游戏机借来。我想当年如果妈妈不给我扎小辫，那剑哥哥就不会弄哭我，也不会费尽心力的讨好我，而我也可能将与游戏无缘。人生，有时候就是这么有趣。

PART 2



从大姑家回来，年已经过了大半，接下来就是去姥姥、舅舅各位亲戚家喝酒。我一直在寻找游戏机的蛛丝马迹，但令我很失望，在我们这个偏僻的小城，游戏机就如天外来客一样，不为任何人所知，我的亲戚表兄表姐家里没有一家有，甚至他们不知游戏机为何物。但我幼小的心灵却一直在盼望能再玩到一次游戏机，哪怕一次也好，我还曾经做过几次梦，梦见爸爸给我买了一台游戏机，和剑哥哥那台一模一样。可是每次我梦到开始游戏的时候，自己却醒了。

过完年，我自己也将迎来今生的第一件大事—“剃毛头，留长命毛”。这是我们这里的一个风俗，凡是家里只有一个儿子的，要在后脑勺上留一撮头发，蓄长了名曰“长命毛”，意思是留着就可以长命百岁。虽然自己的父母都是工厂职工，受党教育多年本来不信这些，但我自己的身体太不争气，从小就体弱多病，耗费了父母大量的精力和财力。

在几个邻居老太群力游说下，妈妈终于决定给我留长命毛，并得到了爸爸的默许。

现在也看到好多孩子身后都拖了一条长长的小辫，似乎很FASHION，实际上真正的长命毛并不是那么好留的。这一切，小小的我自然是无法明白其中的复杂。那时已经很少有男孩子留长命毛，所以我并不知道长命毛是什么。我只是知道留了长命毛便可以将头上可恶的小辫去掉，反而越发的盼望留长命毛的日子。此时的我想的更多的则是电视游戏机，那个大胡子的马里奥总是在我眼前跳来跳去。

留长命毛的男孩子要从小当女孩来养，除了扎小辫外，还要穿耳朵眼，戴耳坠，不过男孩只是穿左边的耳垂。穿耳朵眼，我是万万不从的。后来还是父亲一句“听话，就给你买游戏机”让我乖乖随母亲去穿了耳朵眼，并戴上了耳坠。

我们家周围没有和我同龄的孩子，大的上学，小的才刚刚会走路，大多数时间我都是自己一个人玩。让我很失望的是，游戏机的事，父亲和母亲却都绝口不提了。他们大概也许认为自己的儿子已经忘记了吧，至少他们已经忘记了。

PART 3

转眼到了二月二，二月二龙抬头，是剃头的好日子。一大早，我就被爸爸喊起来，爸爸边给我穿衣服，边说：“你要乖，剃好了爸爸就带你去买游戏机。”“就是剑哥哥家里那种电视游戏机吗？”我小声的问爸爸。在得到了爸爸肯定的答复后，我一下高兴起来，心想为了游戏机我什么都愿意做。

留长命毛，要先“绑辫根”，找一位百岁老人在后脑勺头发上用红头绳绑上一小撮头发，这撮头发以后就是留长命毛的辫根。爸爸带着我去姥姥邻居白奶奶家绑辫根的时候，一阵熟悉的音乐传入了我的耳朵，我打了一个机灵，“这不是《超级马里奥》的游戏音乐吗？”我心想，我幼小的心灵再次澎湃起来。绑完辫根，爸爸给我说，让我不回头的跑到胡同尽头的李大爷家剃头。

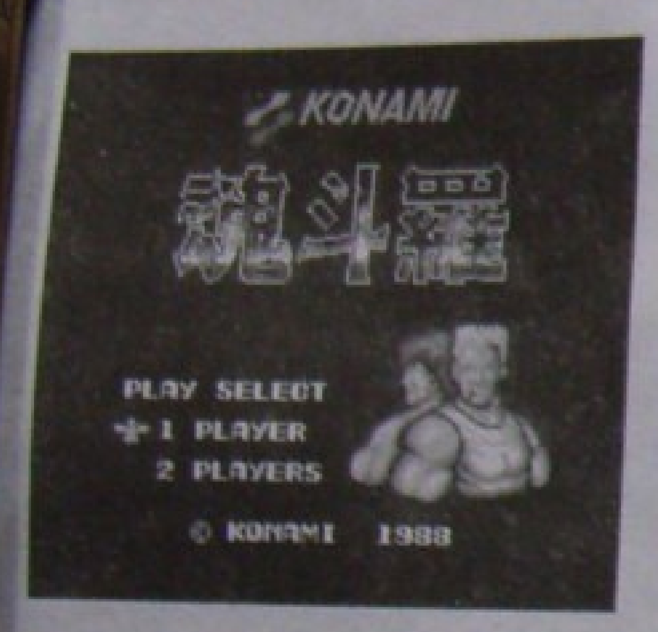
我跑到李大爷的院子里，坐在板凳上，我一转头，发现右边屋里有个小孩正手里拿着一个什么东西在按来按去，《超级马里奥》的游戏音乐再次响起，电视上出现了我魂萦梦绕的游戏画面。

绑辫根要剃童子头，当我剃完了，才傻了眼。所谓的童子头，就是在头顶两边各留两个朝天辫，中间留一片锅盖头，然后其余剃光。正当我嚎啕大哭的时候，李大爷把我抱进屋里，我停止了哭声，李大爷把我放在了游戏机前，电视上正在闪动着游戏画面。李大爷和气的说道：“三红，把手柄给弟弟玩”。那个正在玩游戏的小男孩，小声嘟囔了一句，但还是把游戏手柄递了过来，我一下子抓过手柄，眼睛开始盯住电视机屏幕，我很快的进入游戏世界。

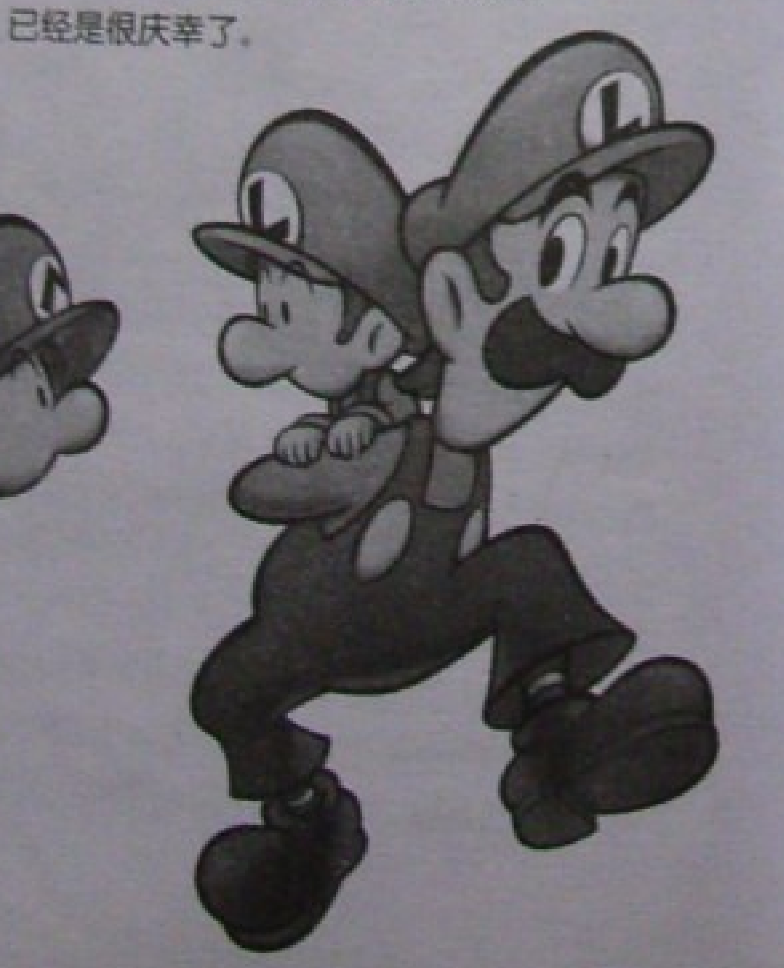
坐着爸爸的自行车后座上，我总觉得路边的人老看我，甚至还有人冲我笑，一定在嘲笑我。好不容易回到家了，爸爸亲了我一口，说下午带我去买游戏机。刹那间，我所有的不高兴都烟消云散，我梦寐以求的东西终于要得到，下午我戴了顶毛线帽子出去，把自己的头发捂的严严实实。事情却远远不如我们预料的那样，当时全市只有四个百货商店，我和父亲用了四个小时的时间走遍了所有的商店，却没有发现我要的东西，在儿童玩具的柜台上，只有积木、电动车等等普通玩具，没有我想要的电视游戏机。父亲问遍了所有的售货员，他们都表示不知道有这种产品，直到下午六点，我和父亲才回来，我一直没说话，父亲给我买了最喜欢吃的香蕉，可我却一点都提不起兴趣。

PART 4

游戏机终究是没有买到，小小的我感到世界是那么灰暗。春节过后，父母决定我暂时不去幼儿园，改由姥姥照料。结果在姥姥家的第一天时候，就遇见了三红哥。三红哥哥比我大两岁，上面有两个姐姐，是家里的独子，也和我一样留着长命毛。我最关心的游戏机，则是他的一个亲大伯从香港捎带过来的。香港，那简直是我想都不敢想的地方，看来我的游戏机是真没指望了。



当时邻近的孩子都上学去了，只有我和三红哥哥两个人，很自然我们俩成了最好的玩伴，而我也能够再次玩到喜欢的电视游戏。在三红哥哥家，我知道了合卡的概念。他也只有一盘卡，但这盘卡却有两个游戏，一个是我在剑哥哥家玩过的《超级马里奥兄弟》，还有一个则是《魂斗罗》。《魂斗罗》的出现让我对电视游戏有了新的认识，原来游戏中的场景和人物并不是固定不变的，游戏和游戏之间的差别是这么的大，乃至操作方法也完全不同。



妈妈听了白奶奶的建议，把我的小辫放了下来，只是偶尔才扎起。快乐时光因此又回来，更何况我还可以经常玩到游戏机。虽然当时只有两个游戏，我和三红哥哥却百玩不厌，每天都要研究很长时间。当时两个游戏我们都没有通关，真的是水平好菜。

到了九月份，三红哥哥要去上小学了，李大爷也将游戏机锁起来，只允许他在周日休息的时候玩，而周日我一般都在自己家里的，我再一次与游戏机隔缘。身后的长命毛在不知不觉中已经长到三寸多长。

转眼过了一年，我终于剃掉了头上的朝天辫辫子，将长命毛留了下来。其实后来看自己留童子头的照片，发现并没有小时候想象的那么可恶，反倒觉得可爱异常，特别是两根朝天而起的小辫。至于游戏机，那是即时在北京、上海这样的大城市也决然不会买到的。当时我国还没有改革开放，日本的游戏机自然很难流进来，除非是海外有关系的人。我想我能在那年就玩到游戏机，已经是很庆幸了。

◀拾忆小苑EMU ZONE▶

PART 5

五月份，我们市里第一个公园儿童乐园隆重开张，父母自然是要带我去游玩一番。我很清楚的记得那是一个风和日丽的下午，爸爸骑着自行车，我坐在车的横梁上，妈妈坐在车屁股上，一家人高高兴兴的去儿童乐园。儿童乐园果真有好多好玩的东西，电动木马、小火车，虽然这些我在济南大多都玩过了，但还是很有兴趣。

玩累了，爸爸抱着我，开始四处转转。一个大的圆形房子吸引了我，我执意要进去看看。走进去，我看到很多高高大大的东西，上面有个屏幕，屏幕下面则是一个把手，把手上还有一个红色小球。这是什么？爸爸站在标示牌前把我放下来，说道：“这是电子游戏机啊”。电子游戏机？电视游戏机？我自己走到一个机器前，看到屏幕里有一匹马正在跑，一位哥哥不停的摇动那个把手，然后按着旁边好多绿色的按键，神情非常激动。这不就是游戏机吗？我刚说我要玩，爸爸却似乎早已知道我的心意带我到一台机器面前。我这才发现我的身高是严重不足，伸起手只能摸到摇杆，但很费力。爸爸拿出一个类似钱币的圆片片，说道：“这是游戏币，爸爸看应该塞到哪里”便开始寻找起来。这时一位大哥哥走过来，他也拿出一个游戏币，微微一笑：“小朋友是第一玩吧，应该塞到这里。”他把游戏币塞到机器下面的长孔里去，然后笑咪咪的给我说：“来哥哥先给你示范一次。”我使劲仰起头，这才看清楚屏幕，这是一个飞机游戏。“看，这摇杆控制飞机移动，这个键是发射子弹，很简单的。”大哥哥似乎是个老手，“来，把你的游戏币放下去，咱们双打。”我拿过游戏币，很仔细的塞到下面的孔里，直到听到清脆的“叮咚”一声，大哥哥操纵是绿色飞机，我操纵的是红色飞机。

“向后！”、“向左！”大哥哥不断的给我发出命令，我很顺从的将摇杆拨来拨去。大概过了十分钟的样子，我和大哥哥的飞机在一片密集的枪弹中双双坠落。我抬头看看大哥哥，他冲我一笑，说：“这游戏难度高，再练练就好了。”然后他摸了一下我的头，仍下一句：“小朋友很可爱哦。”然后走了出去。我看着大哥哥的背影，爸爸问我还玩吗？我摇摇头，我心里已经断然认定这不是我想要的游戏。

直到长大后，我还是很排斥街机游戏。一个是贵，一个是难度高，最重要的我想还是自己不喜欢在很热闹的地方玩。说到贵，确实是贵到家了，儿童乐园的街机币是5毛钱一个，当时父亲的月工资才几十元。我去儿童乐园玩街机游戏，只此一次，只此一次而已。



PART 6

转眼间，我的长命毛已经长到六寸多长，妈妈决定要给我打辫子，就是将脑后的长命毛编成小辫。这也让我有机会再次去三红哥哥家。

进了李大爷的家门，果真看到三红哥哥和第一次见他一样，他正在屋里玩着游戏机。不过这次的音乐和画面我却很陌生，莫非有新游戏。我急匆匆的跑进屋里，发现游戏机上果真插着一个不同的卡带。三红哥哥见我来了，兴冲冲的对我说：“这是我大伯给我的新年礼物，全是新游戏，没玩过的。”我还没坐到板凳上，就被妈妈一把揪了出来：“什么好东西，打完辫子再说。”

打完辫子，我兔子一般的跑到三红哥哥家里，他正陶醉于游戏中，什么也没说，只是递给我一只手柄。我低下头，很仔细的看卡带，上面写着99什么。我问道：“这里面有99个游戏吗？”“啊，是99合一，以前我们玩的是2合1。”三红哥哥放下手柄：“其实里面没这么多游戏，是一个游戏拆成好多关卡。”三红哥哥好像对自己的卡带很自豪：“来，我演示给你看看。”我看他按了一下复位键，电视画面上出现一个长长的菜单，都是英文字母。“这个要从菜单中选游戏哦，然后按A就开始游戏了。看这个是《魂斗罗 二代》，没玩过吧。”果然以前玩过的《魂斗罗》，还是那两个小人，不过游戏的场景都变了。以前刚开始在一片丛林中，现在从一座工厂中。“而且，我这个有30条人命哦，能够玩到关尾。”三红哥哥得意的说。“真的吗？”以前玩魂斗罗，因为只有3条命，所以经常连第一关都玩不过去。《魂斗罗二代》成为我的第一个过全关的游戏，和三红哥哥一起双打，我们仅着30条命和接关，在当天下午就玩到了最终关卡。看到两个主角坐着直升飞机从孤岛中逃脱，我的激动心情难以演表。不过愉快的时光总是过的很快，刚看到结局，妈妈便从姥姥家来叫我回家。

就这样我拖着我的新小辫回到了家中。没有想到的是，这次竟然是和三红哥哥最后一次一起玩游戏。过了一个月，他们举家搬回了河北老家。此后我再没有见过三红哥哥，直到现在也没有他的音讯。独自一人玩游戏的时候，我的会经常想起那个下午，两个脑后拖着小辫的男孩坐在电视机前玩着《魂斗罗II》……

暑假过后，我就八岁了，该上小学了。我想我的新生活就要开始……

后记



走在大街上，不时会看到脑后留着长长辫子的小男孩。看着他们跟在父母身后快乐的样子，我不禁羡慕起来。我们早已经跟上世界的步伐，游戏机不是什么希罕之物，孩子们的童年生活也不会像自己当初那么单调。若干年后，我的儿子也会如他们一样的快乐吧。



翻译/阿根廷小天王
责编/MAXMAN

挫败人们其实很容易
Beating People Is Easy
——GameSpot执行主编Greg Kasavin随笔

注：Greg Kasavin是著名游戏网站GameSpot的执行主编，在其职业生涯里曾写下了无数关于游戏的文章。现今的他仍会抱以不厌其烦的心情为大家讲述为何他会如此喜爱游戏。

当你在你喜欢的游戏中遇到一些阻挠的时候，你无需断然放弃。其实你并不需要将游戏玩得十全十美，而是应该学会如何将其控制好。为自己制定一个生活时间表，在某些时候你应该稍微离开游戏，或者，如果你实在不能做到这点，那么也不妨邀请你的朋友来家里共同游戏，像《HALO2》和《马里奥聚会》这类游戏都是非常适合的选择，转换心态是很重要的事。到最后，你不妨问问镜子里的自己：到底是你在玩游戏，还是游戏在玩你？

虽然游戏能为我们减小压力，但是我们仍需要正视它，毕竟它只是项非生产性的活动。如今的社会要求你成为一个好的工作者，因此当你在学校时应该加倍努力，今后决定你社会地位的只有你自己。

所以当我确实决定要花大量时间在游戏上，而不是简单的玩玩时，我就鼓励自己要把这一非生产性的活动转变成有价值的事而更加努力，尽管我不知道未来如何。于是，我由写一些关于游戏的文章开始，最后终于把自己的兴趣爱好变成了工作。当然，实际情况并不如听起来那么完美，但这是一个底线。所以我想我应该能给那些对于确实爱好游戏无法自拔的朋友一些建议。

在某一天，我鼓起勇气向我的父母解释：游戏对我而言再也不是一项单纯的娱乐，我从事的是出版业，我和我的朋友编撰的科学电子类杂志是非常正规合法的，它将引导我们进入一种新的电子娱乐消费领域，而在出版业这一块，它也是先驱者之一。他们听了之后看起来感觉不错，同意我在这一工作上发展，也很高兴地接受了我在电视机前一坐就好几个小时的状态。

将这件事告诉他们之后，我也感觉踏实多了。不过这么多年来，每当我感觉自己是以“仅仅因为兴趣”的心态来进行游戏时，我仍会感到一丝心虚。我的意思是，我希望我过去耗费的那些时间都能对我现有的游戏知识做出贡献。幸好现在这些知识都以文章的形式得以发表。从娱乐变成工作，这并不是说我的游戏观念扭曲了，现在我仍然为兴趣而玩游戏，而是我已经为自己锻炼了一个更好更平衡的游戏感觉。

其实游戏对于谋生而言也是个巨大的机遇，无论是制作游戏，写相关文章，或者其他，只要你能处理得当，这一工作或许也能成为你过去意识中的那些梦想工作中的一个。但同时你也必须认识到，从事这项工作或许会改变你的前途，无论好坏。



责编小记

Cotolo

最近迷上更新 BLOG，感觉写那东西比写稿放得开，难道写稿还要掩饰么，比较怀疑自己对待杂志的态度……现在很多朋友有了自己的事业家庭，平常很难聚在一块聊天打游戏，依靠 BLOG 这种方式来偶尔做一些简短的交流，看看朋友们每天都在忙些什么，未免不是一件乐事。

从 7 月份开始看的龙珠重温，终于可以在年内完结了，以前初中的时候看的海南版，一本一本的追着买，现在被重新翻印后变成了六大本，虽然纸张缩小了，但连续看起来还是蛮有意思的，一些老情节基本都完全忘记了，这次串起来看完一遍感到分外满足，也再次对鸟山明大叔的画工佩服得五体投地。

2006 年快到了，又是一个新的起点，习惯了以某些特殊的日子作为自己的起点，然后能够量定下一些或可实现或不可实现的目标，2006 年又会有些怎样的打算呢，等新年钟声敲响那一个就会有答案了，可以肯定的是，模拟器仍然会占据我大量的时间和“空间”……

微风

有时候感觉模拟器也真折磨人的，电脑配置不够，能给你玩上一点，让你过过瘾，可又偏偏不让你玩得安乐，总要来点这个那个的毛病，等你终于发现可以好好地玩起来了，又觉得对这款模拟器什么兴趣了，人也是一样……

跟运动真的不能停，一停就真要命，这两天被硬拉去参加篮球比赛，隔了一个多月没出来，手生了不说，被那胖子狂虐更是身心受到严重的伤害，以后每天早上的俯卧撑再也不能少了，为了我们瘦子的尊严！

最近又认识了几个北方朋友，聊得多了说话感觉也越来越粗犷，这种感觉真好，真怀念在北京冬天半夜迎风出街，边狂啃羊肉串边吹牛的美好时光。



Taka

之前传说 AC 米兰的意大利国脚内斯塔因为玩《实况足球》而弄伤了大拇指，对此我觉得还是有可能的，因为我玩《实况》时就习惯用大拇指关节部位来进行方向控制，久而久之磨出了一块小茧，事后收缩关节时都会有点痛，在此也希望比在下更执著更生猛的各位读者大人能保重身体，留着青山在不怕没柴烧。

平安夜，与几个老友照例周末聚众饮酒吹牛，席间竟然碰上两个初中同学，看到他们老成稳重的体型和脸庞，再看看自己与实不符的“青春年少”，真不知这到底是美事还是罪过……

岁月流逝总难免伴随身边友人的聚散离合，看看过去那些填充着无数成长足迹的照片，想想以往那些融合喜怒哀乐的生活乐章，我越发感受到回忆这种东西的宝贵，百来小时之后，我们又将把一本新的日历换上，回首过去的这 365 天，成与败，得与失，大家都可以好好总结一下，为来年新的行程做好准备。

2006，我们一定可以活得更精彩！

